DUPLA OLDALAS GUILD WARS 2 POSZTERMELLÉKLET A MAGAZIN MELLÉ

PC GURU

116 OLDALON!

MA... LEGOLVASOTTABB
JÁ...

1995 Ft 2012. 09.

TELJES JÁTÉK MDK2 HD 4000 FT ÉRTÉKBEN

- 20 INGYENES JÁTÉK
- 6 VIDEOTESZT
- 26 TESZT
- 10 BEMUTATÓ
- 4 INTERJÚ

TESZT ÚJABB PRÓBÁLKOZÓ AZ MMO-K PIACÁN

THE SECRET WORLD

TESZT FOLYTATÁST KAP A LEGSIKERESEBB TOTAL WAR EPIZÓD

TOTAL WAR: ROME II

EXKLUZÍV BEMUTATÓ

RESIDENT EVIL 6

TESZT PÓKEMBERREL ISMÉT BEHÁLÓHINTÁZHATJUK NEW YORKOT

THE AMAZING SPIDER-MAN

TESZT VAJON MEGÉRTE FÉL ÉVET VÁRNI RÁ?

TES V: SKYRIM – DAWNGUARD

RADIOAKTÍV JÖVŐ

NUCLEAR UNION

Bemutatjuk a közeljövő legígéretesebb posztapokaliptikus játékát. Plusz interjú!

A SZIGETEK URA

CARRIER COMMAND

Az ARMA sorozat alkotói ezúttal egy kőkemény stratégiával várják a játékosokat.

PATTANJ A PILÓTAFÜLKÉBE!

WORLD OF WARPLANES

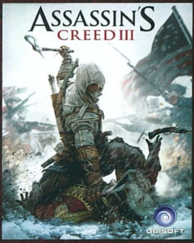
Kipróbáltuk a World of Tanks fejlesztőinek legújabb játékát. Harc a felhők között!

VÉGRE EGY IGAZI KALAND

RESONANCE

Egy zseniális kalandjáték, ami a '90-es években készült klasszikusokat idézi.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

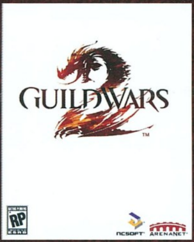


PC-S ASSASSIN'S CREED III
+ MAGAZIN ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK:		
Negyedéves	(3 lapszám):	9 990,-
Féléves	(6 lapszám):	13 990,-
Éves	(12 lapszám):	20 990,-

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK HOSSZABBÍTÁSSAL:		
Negyedéves	(3 lapszám):	8 990,-
Féléves	(6 lapszám):	12 990,-
Éves	(12 lapszám):	19 990,-

VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2012. NOVEMBER

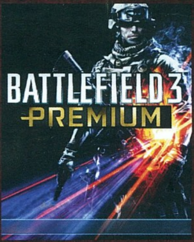


GUILD WARS 2
+ MAGAZIN ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK:		
Negyedéves	(3 lapszám):	14 990,-
Féléves	(6 lapszám):	17 990,-
Éves	(12 lapszám):	24 990,-

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK HOSSZABBÍTÁSSAL:		
Negyedéves	(3 lapszám):	13 990,-
Féléves	(6 lapszám):	16 990,-
Éves	(12 lapszám):	23 990,-

VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2012. AUGUSZTUS 28.

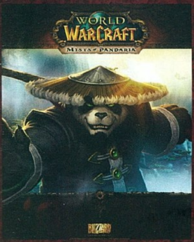


PC-S BATTLEFIELD 3 PREMIUM
+ MAGAZIN ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK:		
Negyedéves	(3 lapszám):	9 990,-
Féléves	(6 lapszám):	13 990,-
Éves	(12 lapszám):	20 990,-

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK HOSSZABBÍTÁSSAL:		
Negyedéves	(3 lapszám):	8 990,-
Féléves	(6 lapszám):	12 990,-
Éves	(12 lapszám):	19 990,-

MÁR MEGJELENT



WOW: MISTS OF PANDARIA
+ MAGAZIN ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK:		
Negyedéves	(3 lapszám):	10 990,-
Féléves	(6 lapszám):	13 990,-
Éves	(12 lapszám):	20 990,-

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK HOSSZABBÍTÁSSAL:		
Negyedéves	(3 lapszám):	9 990,-
Féléves	(6 lapszám):	12 990,-
Éves	(12 lapszám):	19 990,-

VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2012. SZEPTEMBER 25.

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/webshop

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- ÚJRA POSZTERMELLÉKLET
- JÚLIUSI TESZTCUNAMI

A nyár utolsó Guruja

Habár a július egyáltalán nem a nagy durranásokról szólt (hiszen az igazi nagyágyúk augusztusban és szeptemberben érkeznek), ennek ellenére a PC Guru csapata igyekezett felülkerekedni a nyári uborkaszezonon, ami részben sikerült is, hiszen nem kevesebb, mint **26 tesztet** sikerült a magazinba zsúfolnunk. Ezúttal (is) mindenki megtalálhatja a kedvére való játékot, hiszen nem csak a PC-s, de a konzolos és a mobilos kínálatból is csemegéztünk, ráadásul a felhozatal is meglehetősen vegyes, hiszen van itt sportjáték, akció és kaland, platformer és MMO is. Hatalmas meglepetések ugyan nem érkeztek a nyár közepén, de azért van itt egy **Secret World**, illetve egy **The Amazing Spider-Man**, és akkor még nem is szóltunk a címlapsztorinkról, ami nem más, mint a **Resident Evil 6**.

Na persze ez még nem teszt, viszont mi nem a demó alapján írtunk bemutatót, hanem abba a szerencsés helyzetbe kerültünk, hogy rátehettük a mancsunkat a játék egy olyan korai változatára, ami több órányi játékmenetet kínált a számunkra – a tapasztalatainkat négy oldalon keresztül osztjuk meg veletek. És ez még nem minden, hiszen hiába van a nagy nyaralások időszaka, több fejlesztőt is sikerült mikrofonvégre kapnunk, így a mostani számunkban **négy interjút** is olvashattok még készülőben lévő játékokkal (**Carrier Command, Nuclear Union, Proteus, Radiated Wasteland**) kapcsolatban. Ezen felül kipróbáltuk a **World of Warplanes** bétáját, illetve összeszedtünk mindent a **Total War: Rome II**-ről is.

A Levrovban, a PGO-n és a Facebookon visszatérő téma a **posztermelléklet**, ami a pár hónapnyi szünetet követően ismét visszatért, méghozzá rögtön duplaoldalas változatban, két csodálatos **Guild Wars 2** művészeti munkával – reméljük, hogy rengeteg olvasónk szobájának falát fogják díszíteni ezek az igényesen kivitelezett plakátok.

A múlt havi teljes játékunk (Vessel) nem foglalt túl sok helyet a DVD-mellékleten, és nincs ez másként az **MDK 2 HD**-vel sem, így bőven volt mivel megtölteni a Guru mellé járó korongot. Ezúttal **6 videoteszt** (ebből egy igazi retro anyag, a Falloutal a főszerepben), rengeteg magyarított játékbemutató, jó pár hasznos program, továbbá **20 ingyenes játék** várja azokat, akik a meghajtóba helyezik a DVD-korongot.

Mindent egybevéve tehát elmondható, hogy ismét egy kellően tartalmas Gurut tudunk átnyújtani nektek, ami remélhetőleg ki fog tartani az iskolakezdésig. Szeptemberben pedig ismét találkozunk, de addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Resonance

Kiváló kalandjáték, amely a nagy klasszikusokat megidézve ejtett rabul minket.

HÓNAP TESZTJE

The Amazing Spider-Man

Pókember legújabb digitális kalandját hat oldalon keresztül elemezzük nektek.

A HÓNAP BEMUTATÓJA

Resident Evil 6

Exkluzív bemutató a nálunk landolt korai verzió alapján. Négy oldalon keresztül!

A magazin megjelenésével egy időben még javában tartanak a XXX. nyári olimpiai játékok, így adja magát a kérdés: te milyen (kitalált) olimpiai számban indulnál és lennél sikeres a többiekkel szemben?

Bate

Azt hiszem az én tutibiztos versenyszámom a „hogyan fojtsuk bele a szót bárkibe a leggyorsabban". Már hónapok óta gyakorlok Chochón a szerkesztőségben, és mára eljutottam oda, hogy már akkor sikerül belé fojtanom a szót, mikor még csak levegőt vesz, hogy megszólaljon.

Miguel

Az obligát altesti poénokat hanyagolva kiváló lennék például pirítóssütésben, egészen magas művészi pontokat kapnék a kivételesen alapos vajazás okán. Az alacsonyugrásban is erős lennék, illetve gyerekcipelésben is ráerősítettem az elmúlt két évben.

Chris

A szünet nélküli sorozatnézésben vagy Battlefield 3-azásban érzem, hogy jó lennék. Tudom, hogy nem túl sok kalóriát égetnék el ezekkel, de a futáshoz túl meleg van, a gimnasztikát pedig kilőttem, miután tigris-bukfenc közben szemen térdeltem saját magam.

JohnBart

Az ágybanfekvés és a sörivóverseny adja magát, emellett szívesen frizbiznék is a nézők előtt, bár nem tudom, azt mi alapján pontoznák. Csapatos megmérettetés esetén viszont szívesen gyengítenék egy hazai airsoft- vagy paintball válogatottat.

Wilson

Fedett pályás emberutálat, Xbox 360 headsettel a kezemben, a BF3-as csapatommal a háttérben. Jó játék, jó barátok, anélkül, hogy ki kéne mozdulni a lakásból, vagy rájönni, hogyan lehet éjjel a leggyorsabban hazajutni teleportálás nélkül, nem józan állapotban.

Midnite_

Indulnék a „ki tudja a legtöbb haszontalan információt a videojátékokban szereplő hangokról" versenyen. Kapásból tudom, ha valakit már hallottam korábban másik játékban, ám ez sajnos senkit sem érdekel rajtam kívül. Így legalább lenne egy aranyérmem.

Chocho

Nekem mindig is tetszett a fedettpályás távolbanézés, biztos vagyok benne, hogy ebben a sportágban kiemelkedő teljesítményt lennék képes nyújtani. Hiszem továbbá, hogy a maratoni WC-ücsörgéssel is rekordot állítanék fel – bár lehet, abban Chris jobb.

Mo

A rövidtávú mindenhonnan elkésésben dobogós lennék, és nem is kellene komolyabban készülnöm rá. Ösztönös zseni vagyok benne, mert valahogyan mindig úgy alakul, hogy a megbeszélt időponthoz képest 5-10 perccel később érek mindenhova. Tudom, nem szép, de ez van.

34
WORLD OF WARPLANES
A tankoknak írt szerelmes levél után az egekbe merészkedik a Wargaming csapata. A semmiből jött World of Tanks után már hatalmas várakozás övezi a World of Warplanest, ahol az egek várnak meghódításra. Danger zone!

42
THE AMAZING SPIDER-MAN
Az eddigi részek lendületéből egy fikarcnyit sem engedve készítette el az új Pókember játékot a Beenox. Teszteltük a The Amazing Spider-Mant, ahol a nagyszájú Peter Parker ismét szabadon, kötöttségek nélkül lengedezhet a felhőkarcolók és a megmentésre váró járókelők világában!

38
RESIDENT EVIL 6
A kiábrándítóan gyenge ORC után végre otthonról, Japánból érkezik egy új Resident Evil epizód. A sorozatot ismét megreformálni akaró RE6-tal futottunk pár kört, fertőzöttek és mutánsok társaságában.

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Carrier Command
016 Carrier Command interjú
018 Nuclear Union
020 Nuclear Union interjú
022 F1 Online
024 Shootmania Storm
026 DotA 2
028 Proteus
030 ZombiU
032 Radiated Wasteland
034 World of Warplanes
036 Total War: Rome II
038 Resident Evil 6

TESZT

042 The Amazing Spider-Man
048 Quantum Conundrum
050 The Walking Dead: EP2.
052 London 2012
054 Resonance
056 The Secret World
060 Ghost Recon: Future Soldier
061 SimCity Social
062 The Elder Scrolls V: Skyrim: Dawnguard
064 Hoodwink
065 Inversion
066 Awesomenauts
068 Spelunky
069 Tony Hawk's Pro Skater HD
070 Tour de France
071 Zen Pinball 2
072 Virtua Fighter 5 Final Showdown
073 Ice Age 4
074 Deadlight
076 PS Vita játéktesztek
077 3DS játéktesztek
078 Mobiljáték tesztek

PC GURU EXTRA

082 LAN-tasztikus időtöltés

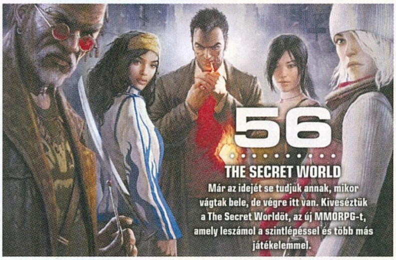
HARDVER

090 Hardver hírek
092 Live Gamer HD
093 Hardver bemutató
094 LG M2482D Personal TV
095 Samsung Galaxy Tab 2 10.1
096 Windows 8 előzetes II.
098 Guru ÁlomPC
100 Homok a gépezetben
102 Hardvermentőöv

ROVATOK

080 Klasszikusok újrajátszva
084 Top 5 Legjobb vétel
085 Nosztalguru
086 Gondolatébresztő
088 Játékmentőöv
104 Levrov
108 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

26
DOTA 2
Minden idők egyik legnépszerűbb online játékmódja hamarosan megkapja a Valve-kezelést. Végre ki tudtuk próbálni a GDP termelést is megakasztó játékot!

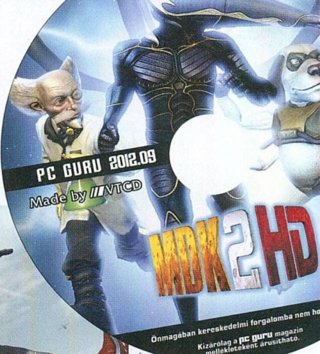


56
THE SECRET WORLD
Már az idejét se tudjuk annak, mikor vágtak bele, de végre itt van. Kivesézték a The Secret Worldöt, az új MMORPG-t, amely leszámol a szintlépéssel és több más játékelemmel.

66
AWESOMENAUTS
A DOTA gyökeréből hajtott ki, mégis más. Csaták százait vívtuk meg a stílusokat egybeolvasztó Awesomenauts-ban, az igazi hősgyárban!

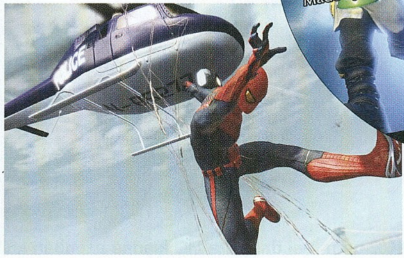
DVD-TARTALOM

Robotkutyák, magyar bemutatók és 20 ingyenes játék



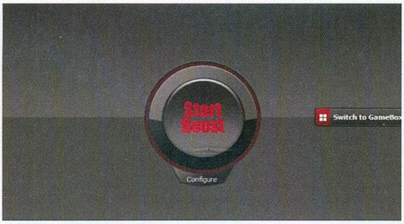
DARKSIDERS II — VIDEOELŐZETESEK

Az elmúlt pár hét során nagyon ráfeküdtünk a fejlesztői naplók és a különféle videoelőzetesek feliratozására. Chocho és Chris időt és energiát nem spórolva fordított és időzített mindent, ami a kezük ügyébe került, így sikerült végül olyan nagyszerű játékokról videókat feltennünk DVD-mellékletünkre, mint az új Tomb Raider, a Black Ops II, vagy a Darksiders második része. Videóink közt olyan nyalánkságokat is megtalálhattok, mint a Hitman: Absolution egyik pályájának 17 perces végigjátszása, melynek megtekintését semmiképp ne hagyjátok ki!



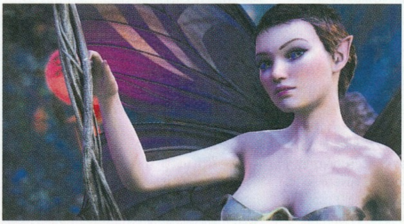
PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Ebben a hónapban is igyekeztünk minden kézhez kapott játékból videotesztet készíteni, amiket a PC Guru magazin vásárlói először itt, DVD-mellékletünkön láthatnak. Legújabb „áldozataink" között megtalálható a London 2012, a Skyrim: Dawnguard, a The Amazing Spider-Man, a The Walking Dead második fejezete és a The Secret World. Emellett új rovatot is indítottunk, amiben letűnt korok játékait kapjuk lencsevégre. Első alanyunk az 1997-es Fallout lett, valamint Külvilág rovatunkat is frissítettük, ahol öt mozielőzetessel várunk benneteket.



TURKÁLÓ — GAME BOOSTER

Sajnos a magyar háztartásokban megtalálható számítógépek többsége nem mai darab. Minden erejüket össze kell szedniük ahhoz, hogy elindítsanak egy modern játékot, gyakran sikertelenül. A Game Booster nevű program sok erőlködéstől megszabadíthatja gépünket: segítségével lekapcsolhatjuk a háttérben futó szükségtelen alkalmazásokat, leállíthatjuk az aktív vírusvédelmet, valamint kikapcsolja az Aero Desktopot, felszabadítva jó pár megabájtnyi memóriát. DVD-mellékletünkön most megtalálható a program utolsó ingyenes változata, csapjatok le rá!



EXTRA TARTALOM — 20 INGYENES JÁTÉK

Akárcsak a múlt hónapban, a teljes játékunk most sem foglal túl sok helyet. Ennek köszönhetően kicsit kinyújtózkodhattunk a DVD-mellékleten, ezért újabb ingyenes játékkollekciót tettünk fel korongunkra, melyek közt a legkülönfélébb alkotásokat találhatjátok meg. Lesz oldalra-gördülős-mászkálós, stratégiai, autós, lövöldözős, verekedős; minden, mint a vurstliban. Ezen kívül Extra könyvtárunkba is érdemes bepillantanotok, ahol egy új PC Guru retro szám, valamint egy pöpec DirectX 11-es grafikai demó vár rátok.

ÍZELÍTŐ

Most nem akarunk gonoszkodni azzal, hogy felemlegetjük, mindjárt itt az iskola, kezdődik az új tanév, de most már késő. Viszont mielőtt beletuszkoljátok magatokat az unalmas padsorokba, vessetek egy pillantást legújabb DVD-mellékletünkre, amelyen nemcsak egy klasszikus játék felújított változata, de sok egyéb érdekesség kapott még helyet. Természetesen ez alkalommal is kiemelt helyen állnak videotesztjeink, ahol egy különlegességgel is várunk titeket. Emellett ki ne hagyjátok Videók könyvtárunkat, ott is hihetetlen mennyiségű anyaggal várunk benneteket, ráadásul a mozgóképek nagy részét magyar felirattal láttunk el. Jó csemegézést kívánunk mindehhez, szeptemberig ki se gyertek a szobátokból!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 1UIVN7

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. október 1-ig** érvényes.

ELŐRETÖR A MÚLT...

MDK 2 HD

ADATOK

KIADÓ
Beamdog

FEJLESZTŐ
Overhaul Games

MŰFAJ
Akció-platformer

MULTI
Nincs

GÉPIGÉNY

1 magos CPU 3 GHz-en, 512 MB VGA (ATI Radeon HD 2600XT, vagy jobb), 1 GB RAM, 1 GB HDD.D

INFO

Az MDK 2 HD 2011. október 12-én jelent meg PC-re, kizárólag letölthető formában.

[ÍRTA CHOCHO] **Az MDK 2 nem mai darab, a HD kiadás azonban kellően igényes munka ahhoz, hogy bátran a figyelmetekbe ajánlhassuk. Hangulatos, humoros, egyedi és akciódús játékról van szó, melyet ráadásul egy mára már igen prominenssé vált fejlesztőcsapat készített.**

Vannak játékok, amik valamilyen tulajdonságuk folytán kultstátuszt szereztek, s melyeknek emiatt aligha árt az idő vasfoga. Jó példa erre az első Doom, a Baldur's Gate II, vagy épp a Command & Conquer, de akár jelen cikkünk tárgyával, a fantasztikusra sikeredett MDK 2-vel is előhozakodhatnánk. Bár a játék nem mai darab, megjelenésétől kezdve óriási rajongás övezte, akkora, hogy tavaly ősszel érkezett belőle egy felújított változat is Wiire és PC-re.

Sajnos manapság a HD címkével ellátott régi játékok 90%-a kimerül a 720p-s felbontás erőltetésében, mely sok esetben inkább csak kihangsúlyozza a technikai elmaradottságot. Még szerencse, hogy az Overhaul Games fejlesztői nem követik a trendeket vakon, hisz az MDK 2 HD csodálatos új textúrákkal és feljavított zenével került a PC Guru DVD mellékletére. Fontos azonban kiemelni, hogy itt a szebb látvány csupán amolyan extra, a lényeg még mindig a BioWare teremtette remek játékélményen és atmoszférán van.

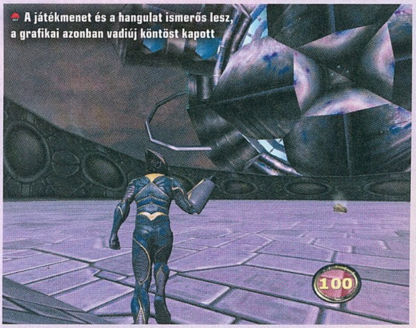
FURCSA TRIÓ

Bizony, jól olvastátok: az MDK 2-t az a BioWare követte el, mely mostanában a Mass Effect sorozattal és az új Star Wars MMO-val került reflektorfénybe. Shepard parancsnok Reaperekkel vívott három felvonásos harca egyébként sokat örökölhetett a programtól, mert az MDK 2 műfaját tekintve TPS-platformer, azaz egy manapság fájóan hanyagolt stílus képviselője. A sztori szerint a gonosz idegenek már megint a Földre fenik a fogukat, és csak az első részből ismert eszelős hármas állíthatja meg őket – gondolom, mondanom sem kell, hogy eme triót mi magunk fogjuk alakítani.

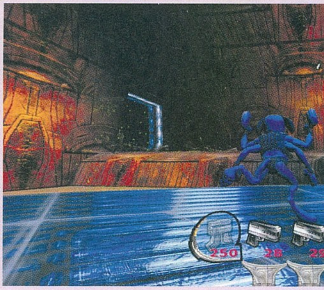
Akik ismerik az első MDK-t, tudják, hogy ott csak egy szereplő, a fekete ruhába bújtatott szuperhős, Kurt irányítható. A második rész legnagyobb újdonsága, hogy most már az őrült tudós Dr. Hawkins és teremténye, a hatkarú kiborgkutya Max is táncba vihető, ráadásul mindhárom karakternek egyéni képességei vannak, melyek a jól kiegyensúlyozott játéktervezésnek köszönhetően tökéletesen kiegészítik egymást. Az MDK 2-ben mindegyik hős három pályát kap arra, hogy bizonyítson, így az az érzés járja át a játékost, hogy valójában három külön programmal játszik egy áráért. Kurt nem sokat változott az első rész óta, most is a gépfegyver és a távcsöves puska a kenyere, igaz, tőle nem is várunk mást, mert kell azért egy igazi keményfiú is a csapatba. Max a négy karjának köszönhetően több fegyvert cipelhet magával, így az ő küldetései még Kurténál is pergősebbek lettek. Ezt ellensúlyozandó, Maxnek jut pár logikai feladvány, melyek egy része frusztráló lehet időnként, de legalább segít kicsit megnyugodni a sok akció után. A legutolsó – és sajnos egyben leggyengébb – karakter a sorban Hawkins, aki, mivel nem épp egy harcos alkat, amolyan kalandjátékos gondolkodással igyekszik túljutni az útját álló akadályokon. Ez azt jelenti, hogy a dokit irányítva tárgyakat gyűjthetünk és kombinálhatunk, hogy a segítségükkel puzzle-öket oldjunk meg, továbbá sok platformelemmel találkozunk. A gondolkodtató részek nagyon jók, a baj ott kezdődik, hogy a játék irányításakor valahogy nem igazán gondolták át a megannyi ugrabugrát, így sok esetben érünk földet úgy, ahogy nem szeretnénk – még szerencse, hogy az MDK 2 többi eleme bőven kárpótol ezekért a kellemetlenségekért.

CSUPA MÓKA ÉS KACAGÁS

Manapság az akciójátékok nagy része abból áll, hogy van egy marcona főhős egy dögös csajjal az oldalán, na meg az ocsmány idegenek / mutánsok / földalatti szörnyek, akik

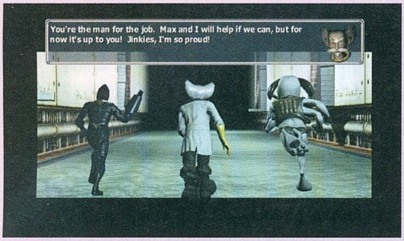


A játékmenet és a hangulat ismerős lesz, a grafikai azonban vadiúj köntöst kapott



HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!



igyekeznek megakadályozni a főszereplő... hogy is fogalmazzuk meg szépen... „célba érését". Példákat inkább nem hoznánk, azokat a képzeletetekre bízzuk. Helyettük emeljük ki, hogy az MDK 2 miben is más! Nos, 2000 környékén a játékosok még szerették a humort, és a BioWare sem arról volt híres, hogy a játékai szereplői fűvel-fával összeszűrhetik a levet. Az MDK 2 ennek köszönhetően egy barátságosan vicces játék lett, ami ugyan távol tartja magát a hangosan kacagós ökörségektől, mégis széles vigyorra késztet szinte minden percben. Most komolyan, nézzetek csak rá a szereplőkre! Ennél hülyébb világmegmentő gyülekezetet nem sokat láttunk, és azt még nem is mondtuk, hogy a mesterlövész Kurt polgári foglalkozását tekintve nem több egyszerű takarítónál, akit Hawkins doki turbózott fel, hogy jobban bánjon a felmosóval... Maga a játékmenet is kellően régimódi ahhoz, hogy imádjuk: a pályák hatalmas terek, melyekről minden irányban özönlenek az ellenfelek, a küldetések pedig egytől-egyig bossharccal zárulnak, akár több fázisban is. Nincs is jobb érzés, mint legyűrni egy óriási főellenfelet, akiről nem tudjuk eldönteni, hogy vicces inkább, vagy félelmetes.

ÉVTIZEDES TÁVLATOKBAN

Az MDK 2 2000-ben jelent meg, az alapjáték tehát immár egy tucat éve hozzáférhető. Ennyi esztendő után kérdéses, hogy mennyire lehet megfelelni a mai elvárásoknak, főleg úgy, hogy olvasóink jó része bizonyára nem találkozott a klasszikus MDK-val. Nos, a játékmenet még mindig élvezetes, a három hős nyújtotta eltérő élmény miatt pedig még az akciójátékok legnagyobb rákfenéjének tartott monotonitást is elkerülte a BioWare (vicces, hogy manapság ez egyre kevésbé megy nekik). A program hosszát sem érheti rossz szó, közepes fokozaton 15-20 óra kell az első végigjátszáshoz, főleg, ha nem ismerjük a pályákat, de mivel több nehézségi szint van az MDK 2-ben, melyekhez más és más taktika kell, ezt gondolatban nyugodtan meg lehet duplázni.

A vizuális tálalást illetően sem kell aggódni, noha tény, hogy a HD változaton is látszik, hogy ez bizony nem mai motor. A textúrák kellően élesek és az animációk sem rosszak, de mindez hiába: a 2000-ben gyönyörűnek ható játék mára inkább szerethető lett, mintsem szép. Még szerencse, hogy a látványtervezése nem ment ki a divatból, sőt, még napjainkban is kellően egyedi – olyan, mintha az angol műmesék világát leöntöttük volna egy adag cyberpunkkal és Monty Pythonnal. A helyszínek bizarr grafikájáról halványan a mellékelt képek is árulkodhatnak, de teljesen csak akkor értitek meg, miről is van szó, ha feltelepítitek a játékot, és a saját szemetekkel veszitek szemügyre. Ami pedig a hangokat és a zenét illeti, kiválóan illeszkednek a dizájnhoz, szóval, ha a kifacsart pályák bejönnek, az audio-rész ellen sem emeltek majd kifogást.

AJÁNLOTT?

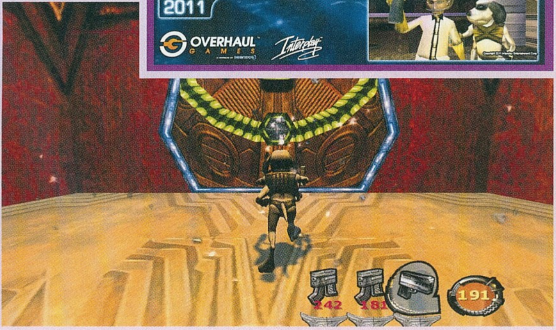
Jó kérdés persze, hogy kiknek is ajánlható igazán az MDK 2. Nem fogunk hazudni: főleg azon olvasóinknak, akik észnél voltak a 2000-es évek első felében, és találkoztak a korszak olyan kísérleteivel, mint a Heavy Metal F.A.K.K. 2, vagy a KISS: Psycho Circus. Ők minden bizonnyal értékelik majd, főleg, hogy a HD változat kifejezetten igényes lett (a különbségekről részletesebben az erről szóló keretes írásunkban olvashattok). S hogy mi a helyzet a többiekkel? Számukra inkább afféle történelemlecke lehet az MDK 2. Jó példa rá, hogy fedezékrendszer, időlassítás és automatikus felgyógyulás nélkül is lehet jó játékot készíteni. Pedig higgyétek el, távol álljon tőlünk a „régen minden jobb volt" frázis hangoztatása. Épp csak tudjuk, hogy az MDK 2 pont azért lett kultuszcím, mert már a maga idején is mert eredeti lenni. És ez az, ami igazán hiányzik manapság az AAA játékok piacáról. BioWare, ha hallotok minket, térjetek vissza, MDK 3-at akarunk!

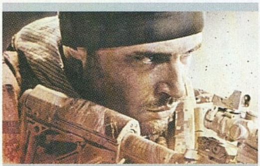
Ma már szinte elképzelhetetlen egy olyan, nagy költségvetésű játék, ahol a főszereplő hármas ennyire furcsa, ennyire egyedi karakterekből áll

RÖVIDEN A HD VÁLTOZATRÓL

Az MDK 2 HD játékmenet terén maradt a régi, csak és kizárólag a külsőségeket érte változás. A portolást végző Overhaul Games munkatársai az összes textúrát kicserélték egy jóval nagyobb felbontású darabra, a grafikai opciók között pedig támogatottá vált a 16:9-es képarány, tehát a mostanság divatos szélesvásznú monitorokon is teljes képernyőn lehet lövöldözni. A hangokat és a zenét újrakeverték, előbbiek kicsit élesebbek, utóbbi pedig szinte teljesen más lett – még szerencse, hogy a hangmérnökök tudták, mit csinálnak, mert az ilyesmi sokszor rosszul sül el. Ja, és a játék immár gamepadet is támogat.

Egy hatkarú kiborgeb, mint a világot megmentő főhős? Igen, az MDK 2 HD tartogat szórakoztató pillanatokat a lövöldözések és fejtörők megoldása között, amit az alábbi képek kiválóan illusztrálnak





Megint az Origin sziváregtatott, de az EA most gyorsan reagált egy hivatalos megerősítéssel. Tényleg nagy ajándékra számíthatnak a Medal of Honor: Warfighter digitális példányának előrendelői, mert a játék mellett egy kód is lesz, amely a Battlefield 4 bétát nyitja meg. A soron következő BF4 vagy 2013 legvégén, vagy 2014 elején jelenik meg – az előkóstolás jövő ősszel lesz esedékes.

Szeptember 18-án jelenik meg a Baldur's Gate Enhanced Edition. A meglehetősen drága, 20 dolláros kiadás az Infinity motor továbbfejlesztett változatával hajtja meg a klasszikus szerepjátékot és annak kiegészítőjét, új küldetésekkel, három új csapattaggal és többplatformos multiplayerrel, PC-n és iPaden egyaránt – utóbbin viszont csak 9,99 dollárba kerül majd.

Nemcsak szóval, de tettel is reagál a Linux felhasználók hosszú évek óta tartó ostromára a Valve: akár már az év vége előtt megjelenhet a linuxos Steam. A játékipar törvényeit alapjaiban felülíró, mindmáig piacvezető digitális disztribúciós csatorna új kínálata kezdetben talán kissé sovány lesz, a Valve a Left 4 Dead 2-vel és a Dota 2-vel indít. Már a CroTeam is jelezte a linuxos Steam támogatását.

Maximális elkötelezettséget mutat a Pro Evolution Soccer sorozat felé a Konami. A FIFA által évek óta szorongatott focis játék eddig Japánban készült, de hamarosan Európában fog. A Konami Angliában, Londonban készül új stúdiót nyitni, amely kizárólag egyetlen feladatra, a PES sorozat PC-s és konzolos epizódjainak gyártására fog koncentrálni. A lépéstől a Konami a PES iránti érdeklődés fellendülését, illetve a játék minőségének drasztikus javulását várja.

Újradokkol a Stardock

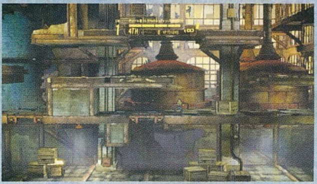
Nem kicsit, hanem nagyon: minden várakozást felülmúlóan jól szerepelt a piacon a **Sins of a Solar Empire: Rebellion**. Olyannyira, hogy alapjaiban írta újra a Stardock eddigi üzleti stratégiáját. Ez volt az első olyan Stardock játék, amely kizárólag digitálisan jelent meg, és a kiadása óta több mint 100 ezer példány fogyott belőle. A Stardock ezért újragondolta a pozícióját a Steammel és Impulse-zal kapcsolatban, és a jövőben szinte kizárólag itt terjesztik majd a friss címeiket, kihagyva a boltokat a körforgásból. Az érintettek még nem reagáltak a bejelentésre, de érdekes lesz látni a reakciókat.

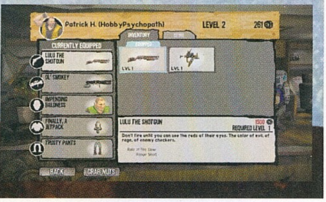
Gonosz impek, imp gonoszok

Nemrég a Kalypso, hamarosan pedig a Cyanide ered a Dungeon Keeper nyomába! A 2013 első felében érkező Impire főhőse egy fiatal démon lord, Báal-Abaddon, akit egy inkompetens varázsló idéz meg, de a mágia rosszul sül el. Abaddon ugyan feltámad, de egy semmirekellő imp testében reinkarnálódik, így kastélyok helyett dohos pincéket és még kiépítésre váró katakombákat rémisztget. A feladatod megtervezni a labirintusszerű kazamatákat, azokat telipakolva csapdákkal, varázslatokkal, tettre és harcra kész impekkel. Az **Impire** a kampány mellett kooperatív és multiplayer játékmódokat is tartalmazni fog.

Shoot Many Robots: Arena Kings

Mint szinte minden iparnak, így a játékvilágnak is megvannak a maga „négerei": olyan dolgos, szorgos munkáskezek, akikről sose fogsz hallani, pedig egy-egy projekt elkészítésében és befejezésében komoly szerepet játszanak, sőt, nem ritka, hogy egész játékokat készítenek el, de a dicsőség mégsem az ő hírnevüket öregbíti. Valami hasonló helyzetben van a Demiurge is, amely a Shoot Many Robotsot leszámítva nem rendelkezik meghatározó, mindenki által ismert termékkel, olyannal, amely teljes egészében az ő kezük munkáját dicsérné. Így kezdett annak idején a Gearbox, minden idők egyik legjobb kiegészítő lemezét (Half-Life: Opposing Force) téve le az asztalra, hogy igazi sikert előbb a Brothers in Armsszal, majd a Borderlandsszel érjenek el. A Demiurge már bedolgozott a Mass Effectbe, a BioShockba, a BiA-ba, a Borderlandsbe, jelenleg pedig az Aliens: Colonial Marines Wii U-s változatát készítik. Azonban volt még pár szabad emberük, akik időtöltésül a **Shoot Many Robots: Arena Kings**be vágtak bele, amely free-to-play shooterként viszi tovább a SMR hagyatékát, új fegyverekkel, mozdulatokkal, pályákkal, kompetitív PvP csatákkal készülve a késő őszi startra, kizárólag PC-n, steames megjelenéssel. Reméljük nagyobb sikere lesz, mint a kifejezetten szórakoztató Shoot Many Robotsnak: most már tényleg megérdemelnék a srácok!



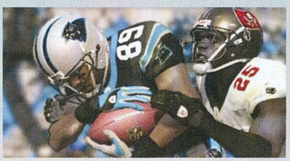


KELL A TÁRS ÉS AZ AKCIÓ KÖZPONTÚSÁG A DEAD SPACE 3-BA: A FELMÉRÉSEK SZERINT A JÁTÉKOSOKNAK TÚL RÉMISZTŐ VOLT A DS1-2

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

FELFORDULÁS A THQ-NÁL

Nem volt túlságosan nyugodt a helyzet a **THQ**-nál az elmúlt két hónapban. A tőzsdéről való törlést ugyan sikerült megúszniuk a kibocsátott részvények összevonásával, de közben megváltak a sajtóval és a játékosokkal mindig is megdöbbentően jól bánó Danny Bilsontól, és behozták a helyére a Naughty Dog egykori alapítóját, aki már több cégen is túladott, menet közben pedig eladták azt a Devil's Thirdöt, amely a 2013-as kínálat egyik kiemelten fontos címe lett volna. A THQ-t pedig az ág is húzza, hiszen a tulajdonosok épp csoportos keresetet fontolgatnak az uDraw kiegészítő bukása, illetve annak utóhatásai miatt. És ha mindez még nem lenne elég, az UFC licencet se tudták meghosszabbítani, így az egyik leghíresebb, bár hasznot sosem termelő sorozatuknak is lőttek.



VÉGE AZ EA - NFL PERNEK

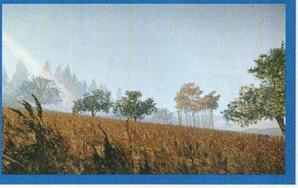
Négyéves pereskedés végére tett pontot július végén az **Electronic Arts**. Az ügy a fontosabb sportligák licence kapcsán robbant ki, miután az Amerikai Futball Szövetség, az NFL feltette a kérdést: nem illegális monopólium-e az, amit az EA gyakorol? A kérdést sikerült bírósági ítélet nélkül rendezni – az EA 27 millió dollárt kénytelen kikönögni, cserébe viszont náluk marad az NFL összes joga. Az egyetemi focibajnokság kapcsán már nem ennyire szerencsések, a 2014-ben lejáró szerződést nem hosszabbíthatják meg, egy újról azonban már tárgyalhatnak. Az AFL, az amerikai teremfoci bajnokság exkluzív játékot egészen biztosan nem kap az EA-től, mert az egyik kitétel kategorikusan megtiltja azt. Ez viszont nem tűnik hatalmas veszteségének, hiszen Amerikán kívül nem túl népszerű az egyetemi liga.

NEGYEDÉVET ZÁRT A MICROSOFT

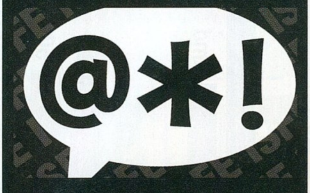
Történelmi jelentőségű eredménnyel zárta legutóbbi negyedévét a **Microsoft**. Minden idők egyik legsikeresebb vállalata több évtizedes története során először (!) volt kénytelen veszteséget elkönyvelni. Az amúgy impozáns, 18 milliárdos negyedévet egy könyvelési machináció húzta le: a 2007-ben, mint utólag kiderült, teljesen feleslegesen megvásárolt aQuantive reklámcég 6.2 milliárd dolláros vételárát most kellett hivatalossá tenniük. Pedig minden más részleg kitűnően teljesített, főleg a játékokkal is foglalkozó divízió, amely 1,7 milliárdos bevételt könyvelhetett el, 1,1 millió Xbox 360-on adva túl. Az Xbox 360 ezzel az amerikai piacon már 18 hónapja zsinórban a legkelendőbb gép, bár a hardver eladások mennyisége az elmúlt hónapok során drasztikusan visszaesett.

Everbody's Gone to the Rapture

Több vasat is a tűzben tart a Dear Estherrel előbb a kritikusokat, majd a vásárlókat is megnyerő The Chinese Room: nem csak az Amnesia 2 készül a kezük alatt, de javában zajlik az **Everybody's Gone to the Rapture** fejlesztése is. A vallásos témájú játékot (a Rapture a keresztények szerint az az esemény, mikor az igazi hívők felemelkednek a mennyországba, a Földből pedig igazi pokol lesz, a bekövetkeztének pontos napját általában havonta jósolják újra a hozzáértők) a CryEngine 3 hajtja, és valami hasonlóra lehet számítani, mint a Dear Esther esetében, csak itt nem kizárólag gyönyörű táj és a meseszép zene, hanem rendes játékmenet is várja a kalandorokat. Kereken egy óra lesz a világvége bekövetkeztéig, a feladat ezért a húsz perc alatt átszelhető világ felfedezése és a hat karakter történetének megismerése, egy szemet gyönyörködtető tájon, egy kellőképpen egyedi, szinte páratlan hangulatú világban. Ezúttal még interakcióra is lehetőség lesz, a cselekedetek és a kialakuló helyzetekre adott válaszreakciók formálják majd az eseményeket. A Rapture valamikor jövőre jelenik meg, kizárólag PC-re.



Törvény lett a PEGI-ből



Amíg Ausztrália éveken át küzd egyetlen új, a felnőtteknek szóló kategória bevezetésével, addig Angliában gyorsan zajlanak a dolgok: alig pár hónapos lobbizást követően törvényerőre emelkedett a **PEGI** rendszer. Az életkor besorolási bizottság logói, matricái már több évtizede a videojáték dobozok alapvető építőkockái – még a Magyarországon árult szoftverek egy részén is megtalálhatók – segítve a vásárlókat, elsősorban a szülőket, hogy eldönthessék, csemetéjük lelkében nem okoz-e kárt a játék megvásárlása és használata. Ennek ellenőrzése most már nem csak a vásárló feladata – a parlament által elfogadott törvény kimondja, hogy ha az eladó fiatalkorúnak értékesít felnőtteknek szánt tartalmat, akár 5000 fontos bírság és 6 év börtön is kiszabható rá. A törvényhozók keménykedése érthető, elég csak pár percet eltölteni bármelyik népszerű multiplayer játék lobbyjában, és az ember máris maradandó halláskárosodást szenved a sikítozó, éneklő 10-12 éves kölykök miatt, még az olyan játékokban is, melyek dobozán nagy vörös betűkkel szerepel a 18+-os besorolás!

Megmenekült a Devil's Third

Tomonobu Itagaki neve a kizárólag PC-n játszók számára túlságosan sokat nem mondhat, pedig a mindig napszemüvegben és bőrkabátban mutatkozó japán játékfejlesztő egy igazi, két lábon járó legenda. Hírhedt a gigantikus csajozásairól, a mértéktelen alkoholfogyasztásáról, és a vérkemény, a lehető legnehezebbre belőtt játékairól – a legújabb Ninja Gaiden felfoghatatlanul sok kontroller gyors haláláért, és számos erősnek hitt idegszál szétszakításáért felel. Itagaki pereskedéssel és nyilatkozat-háborúval távozott a Tecmótól pár éve, azóta pedig a saját stúdióját vezeti. A **Devil's Third** a csapat debüt játéka lett volna, de a projektet felkaroló THQ nem bírta sem a tempót, sem a számlákat: a játék motorját szolgáltató cég csődbe ment, új engine-t kellett licencelni, ez azonban annyira megdobta a fejlesztési költséget, hogy a Devil's Thirdnek más otthon után kellett néznie. A sztori a nehézségek ellenére szép befejezést kaphat, az ismeretlen Doobic átvállalta a feladatot, sőt, már PC-re is ki akarja adni a játékot, valamikor jövőre.

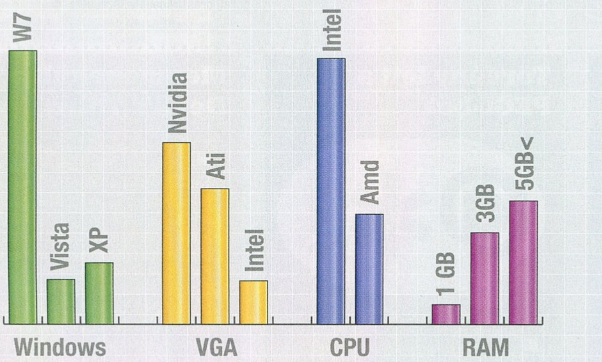
VÉGE A HOSSZÚ VÁRAKOZÁSNAK: SZEPTEMBER 25-ÉN VÉGRE MEGJELENIK A WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA, AZ ÚJ KIEGÉSZÍTŐ!

Ultima Forever

Habár nem látjuk a logikát az ilyen ősöreg, már kevesek által ismert franchise-ok és sorozatok erőszakos utódlásában, de az Electronic Artsnál máshogy gondolják, ezért még idén megnyílnak Britannia kapui. Nem teázó, esernyős angolok, hanem mérges démonok és más szörnyek fognak közönleni a járaton, hogy hosszú évek kihagyása után ismét felforgassák az Ultima világát. A **Quest for the Avatar** a Play4Free család tagjaként jelenik meg PC-re és iPadre, ingyenes szerepjátékot kínálva a tömegeknek, ezernyi mikrotranzakcióval. A történet és maga a világ, a negyedik Ultima után 21 évvel veszi fel a fonalat, így az ötödik, hatodik, hetedik és nyolcadik rész eseményei még nem történtek meg. A trónon ezért Lady British ül, de a megtépázott földet már nem tudja egyetlen Avatar helyrehozni – ez a magyarázat arra, hogy a Forevert miért fogják hősök százezrei ellepni. A játékot a BioWare Mythic készíti, a jelenlegi tervek idei megjelenéssel számolnak.

Steam hardver felmérés

Az átlag játékosok számára a döbbenetes akciók, a statisztikákért rajongók számára pedig az ezernyi adat miatt ad okot a lelkesedésre a Steam. Júliusban friss hardveres felméréssel jelentkezett a Valve boltja, és a statisztikák remek képet adnak a hardcore felhasználók gépeiről, megmutatva, melyik a legnépszerűbb operációs rendszer, vagy épp mennyi az átlagos RAM mennyiség.



Nyári számháború

5 hét	után tudták csak letolni az angol eladási lista éléről a LEGO Batman 2: DC Super Heroest
50 millió	dollárt fektetett a saját pénzéből Curt Schilling a becsődölt 38 Studiosba. Mindet elvesztette.
63 darab	játékot vettek a PC Guru szerkesztői a június végén megtartott Steam Summer Sale-en
380 millió	dollárért adott túl David Perry a játékokat streamelő Gaikai szolgáltatáson. A vevő a Sony!
3 millió	darab fogyott eddig az Xbox 360-as Minecraftból annak májusi kiadását követően
1,2 milliárd	játékórát fektettek a rajongók a Guild Wars első részébe. Ez 133 ezer évnek felel meg.

TOP 10

UK ELŐRENDELÉS 07.18 – 07.25

Halo 4 Limited Edition

Mivel az előrendelések az őszi focimenedzser játékok kapcsán még nem indultak el, ezért az angolok inkább a Halo 4 után ácsingóznak, abból is a tetszetős limitált, változatot pakolva a kosarakba.

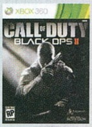
FIFA 13 Ultimate Edition

A dobogó legfelső csúcsáról ugyan lemaradt, de a focijáték azért van annak a közelében is. Angliában most az Xbox 360-as, extra tartalommal kecsegtető Ultimate Edition bizonyul a legnépszerűbbnek.

Ni No Kuni: Wrath of the White Witch

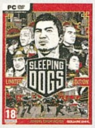
Egyáltalán nem keserítette el az angolokat a több mint egy éves csúszás és a hosszú várakozás. Hiába, na, a Level-5 játékai verhetetlenek, főleg ha a Studio Ghibli is támogatja őket.

Call of Duty: Black Ops II



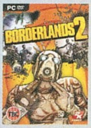
Talán az idei E3 volt az első, ahol a Call of Duty sorozat nem fürdött sem a díjakban, sem a rivaldafényben, de félni nem kell, a Black Ops II idén is hozni fogja a papírformát és a töményelen mennyiségű pénzt.

Sleeping Dogs LE



Minden jel arra mutat, hogy a Sleeping Dogs mind a nyár, mind az év egyik legnagyobb meglepetése lehet. Az angol előrendelők a bizalmat már most megszavazták neki, az LE változat toplistás helyen áll.

Borderlands 2



Randy Pitchford nem érti, mi a fenéért nem klónozta még le senki a Borderlands első részét. Érdekel ez bárkit is, mikor a folytatás végre itt van a küszöbön, ezernyi játékórával és több millió loottal?!

Medal of Honor: Warfighter

A Danger Close-nál és az EA-nél sokan szívhatták a fogukat, mikor a Black Ops a jövőbe menekült, de a Warfighter talán még sikeres lehet a modern hadviselést éltető shooterként.

Forza Horizon

Habár nem a Turn10 készíti, a sorozat neve, illetve maguk a kocsik kellően izgatónak tűnhetnek ahhoz, hogy a Forza Horizon az ősz egyik legsikeresebb autós játéka legyen. Főleg, ha ilyen sokan rendelik elő.

FIFA 13

Menedzser ugyan nincs a listán, de focis játékból, sőt, Fifából rögtön kettő is akad – a sima, extrát nem kínáló alapkiadás az utolsó előtti helyet csípte meg. Foci, angolok, játékfüggők, tudjátok, a szokásos dolgok.

Halo 4

Nemcsak a foci, de Master Chief is kelendőnek bizonyul. A sorozat talán utolsó jelen generációs része körül nagy a felhajtás – hamarosan kiderül, hogy okkal-e, vagy az új csapat csak a sorozat nevének köszönheti a figyelmet.

ÖRÖMHÍR A HAZAI JÁTÉKOSOKNAK: MAGYAR FELIRATTAL KERÜL A BOLTOKBA OKTÓBERBEN A TÖBB PLATFORMRA KÉSZÜLŐ DISHONORED!

Tweetek a játékvilágból

A rádió most adta le az első Guitar Hero tesztdalt, a „Dope Nose”-t a Weezertől. 7 év után végre nem ver ki tőle a víz.

DAN SCHMIDT, A HARMONIX PROGRAMOZÓJA SZÁMÁRA NEHÉZ LEHET NEM MEGUTÁLNI MINDEN DALT, AMI CSAK A KEZEI KÖZÉ KERÜL.

Megérkezett az új asztal. A költöztetők megkérdezték, milyen irányba nézzen. Az asztal kör alakú.

ROBERT BOWLING VÁLLÁT MOST MÁR NEM A COD SOROZAT, HANEM A SAJÁT STÚDIÓJÁNAK PROBLÉMÁI NYOMJÁK.

Befejeztem a Legend of Grimrockot. Ez a játék SOKKAL jobb, mint amilyennek egy 15 dolláros címnek engedélyezett! Fantasztikus!

GEORGE BROUSSARD, A 3D REALMS ELSŐ SZÁMÚ EMBERE TALÁN MEGTALÁLTA A JÁTÉKOT, AMIBŐL LEGKÖZELEBB IHLETET MERÍT...?

Köszönöm mindenkinek, a csapat keményen dolgozott, a Sony pedig kiváló elképzelésekkel rendelkezik a jövőt illetően!

DAVID PERRY MEGINT BELETENYERELT A JÓBA: A SHINY UTÁN MOST A GAIKAIT IS ELADTA, EZÚTTAL 380 MILLIÓ DOLLÁRT ZSEBELVE BE.

Ostorozzák a Windows 8-at

Nem lehet túl jó dolog a Windows producerének a bőrében lenni – az operációs rendszer egy változata sem tudott még előítéletek nélkül megjelenni. A kereszttüzet a **Windows 8** sem úszhatja meg, ezúttal azonban nem a táblagépekre tervezett Metro kezelőfelület verte ki a biztosítékot, hanem a Windows Store. Gabe Newell, a Valve atyaúristene kártékonynak és katasztrofálisnak tartja a zárt rendszert, egy olyan jövőt vázolva fel, ahol több tucatnyian kénytelenek kivonulni a piacról. Newell aggódása érthető, elvégre a Steamnek alaposan keresztbe tesz a rendszer: ha mindenki az OS-ből szerzi be a játékot, a Steam sok vásárlót elveszíthet.

Megint csúszik a Sniper 2

Nem akar ez összejönni: nyárból ősz, az őszből pedig jövő év eleje lett, mert megint csúszik a **Sniper: Ghost Warrior 2**. A Namco Bandai/ City Interactive kooperációban készülő shooter július első napjaiban szemelte ki magának az októbert, de a japán kiadó a hónap végére ráeszmélt, hogy nem feltétlenül lenne szerencsés egy maximálisan túlzsúfolt, AAA-kategóriás játékokkal roskadásig megpakolt időszakban kihozni a Sniper szépen, csendben készülő folytatását. Az új céldátum január 15., PC-s, PS3-as és X360-as megjelenéssel számolva. Remélhetőleg ezt már sikerül tartani.

ÉRKEZŐBEN:

08.17 | PC, PS3, X360

Sleeping Dogs

Amikor törölték, még nem tűnt annyira jó játéknak, de mióta átvette a Square Enix és adott neki egy év haladékot, azóta a nyár egyik legjobban várt címévé nőtte ki magát a **Sleeping Dogs**. Alvó kutyákból ugyan kevés van benne, szabadon bejárható, rettenetesen hangulatos kerületekből, ezernyi küldetésből, végtelen számú tűzharcból viszont annál több! Mivel pont a lap megjelenését követő napokban kerül a boltokba, ezért tesztet csak a szeptemberi számban fogunk róla közölni, addigra viszont bejárjuk Hongkong minden szegletét, hogy rendet tegyünk az alvilág sorai között.

08.21 | PC, PS3, X360

Darksiders II

Kevés olyan játék akad, amely akkorát robbant volna gyakorlatilag a semmiből, mint a Darksiders első része. Imát mondhatunk annak a vezető beosztású személynek, aki a THQ-nál áldását adta rá, mert így kaptunk egy sok szempontból nem túl eredeti, viszont hajmeresztően hangulatos, ténylegesen felejthetetlen kalandot, az apokalipszis utáni Földön, démonokkal, szörnyekkel, teljesen leamortizált várossal és egészen fantasztikus képsorok valóságos halmazával. A varázslat végre folytatódik, a nyár utolsó napjaiban landol a **Darksiders II**, hogy az első rész történetét új nézőpontból mutassa be.

08.24 | PC

Dark Souls: Prepare to Die Edt.

Sajnos teljesen biztosak vagyunk benne, hogy a **Dark Souls: Prepare to Die Edition** a nem éppen jól sikerült portok sorait fogja erősíteni, de ez az az eset, mikor el lehet tekinteni a hibáktól. Elvégre a Dark Souls nem véletlenül lett a mostani konzolgeneráció egyik legkultikusabb címe. Az egy dolog, hogy az embertelen nehézségi szintje miatt csak viszonylag kevesen mondhatják el magukról, hogy akár csak minimálisan is nyomot hagytak a világában, de az semmiképp sem elhanyagolható, hogy a szenvedés és a fejcsóválás itt nem az utálat, hanem az odaadás és a kitartás jele. Azért acélozzátok az idegeket.

08.28 | PC

Guild Wars 2

Talán maga az NCSoft se gondolta volna, hogy a Guild Warsból igazi jelenség, egy új korszak hírvivője lesz, de az eltelt évek, na meg a rajongók határtalan figyelmének és odaadásának hála a **Guild Wars 2** talán az év legjobban várt játékává küzdötte fel magát. Nem véletlenül: az alapára a szokásosnál ugyan magasabb lesz, cserébe viszont nem kér havidíjat sem most, sem a jövőben, így akár egyszeri fizetéssel is határtalan játékélmény vár azokra a bátor kalandorokra, akik jegyet váltanak a kihívásban, missziókban, lootban nem szűkölködő hullámvasútjára, lehetőleg ismerősökkel, mert csapatban a legjobb.

A CD PROJEKT RED LEGÚJABB ÁLLÁSHIRDETÉSE MULTIPLAYER PROGRAMOZÓKNAK SZÓL. JÖN A CO-OP MÓD A WITCHER 3-MAL...?

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

A Story About My Uncle

http://astoryaboutmyuncle.com/

Örömmel adok hírt e rovatban tehetséges fiatalok szárnypróbálgatásáról. A svéd Södertörn Egyetem diákjai 11 hét alatt készítették el ezt a játékot, amely egy érdekes mechanikájú, belső nézetes platform/puzzle, amelyben nincs más dolgunk, minthogy egy szuperugrásokat lehetővé tevő ruhában, és egy erős csáklyasugarat kilövő kesztyű segítségével eljussunk A pontból B-be. Mindezt varázslatos környezetben, hála az Unreal Engine-nek, kellemes hangulatban, atmoszférában, s bár maga a végigjátszás alig egy órát vesz igénybe, bátorítom az olvasót, hogy tegyen vele egy próbát, főleg, hogy ingyenesen letölthető a hivatalos oldalról. Nem lennék meglepve, ha a srácok nevével nem most találkoztunk volna utoljára... (Még valami: a http://youtu.be/n8nCclPdtp8 címen megnézhető egy teljes végigjátszás, ráadásul jómagam nagyon jól szórakoztam a videót készítő srác kommentárján is.)

Slender

http://www.slendergame.com/

Slender Man egy internetes mém – egy sötét öltönyös, vékony fickó, aki testét és végtagjait természetellenes módon tudja kinyújtani, félelmet keltve és mintegy hipnotizálva ezzel áldozatát, aki egyenesen karjaiba sétál. Ő a főszereplője Mark J. Hadley játékának, melynek bétaverziója ingyenesen letölthető a fenti címről. A Unity motorra épülő túlélő horrorban semmi más dolgunk nincs, mint mászkálni egy éjsötét erdőben egy lassan kimerülő elemlámpával a kezünkben, és összegyűjteni a rémről szóló dokumentum nyolc oldalát, miközben nevezett szörny valahol ott ólálkodik a közelünkben, és jaj nekünk, ha a hálójába kerülünk. A cucc félelemfaktora vetekszik az Amnesiában tapasztalttal, szóval csak erős idegzetűeknek ajánljuk....

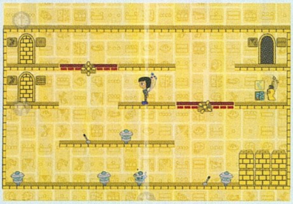
Steam Greenlight

Úgy tűnik, a Valve is lépést akar tartani a játékipar változásaival: előreláthatólag augusztus végén indul a Steam Greenlight. Ez egy olyan fórum lesz, ahol a közösség dönti el, milyen játék jelenjen meg a digitális áruház kínálatában – a fejlesztők saját projektoldalt kapnak, ahol bemutathatják alkotásaikat, a látogatók pedig voksolhatnak rájuk, és ha egy játék eléri a kellő szavazatszámot, a cucc megjelenik a Steamen. Egyelőre azért még sok a kérdőjel, de ha jól sül el a dolog, az mindenképpen segítheti a sokszor „radar alatt" dolgozó független fejlesztőket.

Twenty Twelve

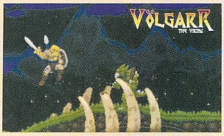
http://sugarpillstudios.com

Az egyszemélyes, Gary Dahl nevével fémjelzett Sugar Pill Studios a maja világvége-jóslattal fűszerezte meg új, 2D-s puzzle/platform játékát. A kellemes, a dél-amerikai őslakók művészetére jellemző látványvilággal felvértezett címben egy ifjú hölggyel kell kijutnunk a szobákból úgy, hogy az ott mozgó robotok felett átvesszük az irányítást. Elég nehéz elmagyarázni az ötletes mechanizmust, így érdemes kipróbálni a fenti weboldalról letölthető, alig tíz megás demót, és mire e sorokat olvassátok, már a játék is megvásárolható lesz PC-re, de Xbox Live-on és Windows 7 platformon is elérhető lesz.



Völgarr, The Viking

http://www.crazyvikingstudios.com/



A Kris Durrschmidt és Taron Millet (The Legend of Spyro: Eternal Night, Shinobi) által alapított Crazy Viking Studios első játéka egy klasszikus, a 16-bites hőskort idéző arcade akció-platformer, olyan bevallott múzsákkal, mint a Super Ghouls'n Ghosts, a Rastan vagy az eredeti Castlevania. Pörgős akció, és sok kemény, de az ígéretek szerint fair kihívás vár tehát ránk, remek látványvilággal és Kochun Hu (Marvel Superhero Squad) által írt zenével. A srácok a Kickstarteren (http://kck.st/MEsyeK) gyűjtenek pénzt a projekthez, és külön érdekesség, hogy a 150 dollárt fizetők egy Sega Genesis cartridge-et formázó USB-kulcson kapják meg a játékot, sőt aki hajlandó 7500 dollárt tejelni, egy komplett arcade játékgépet (!) kap a pénzéért.

Pyxel Edit

http://pyxeledit.com

Ha valaki úgy dönt, maga is belevágna a játékkészítésbe, annak jól jöhet ez az Adobe Air alatt futó segédprogram, amelyben pixelgrafikákat hozhatunk létre. Legnagyobb erőssége a tileset készítés – ezek azok az apró építőelemek, amelyekből felhúzhatunk egy pályát. A „klónokat" egyszerre tudjuk módosítani, de akár egyenként is elforgathatjuk őket. A hivatalos oldalon található pár videó a működésről, illetve letölthető a bétaverzió is. A Daniel Kvarfordt által fejlesztett Pyxel Edit PC-re és Macre egyaránt elérhető, mégpedig teljesen ingyenesen.

A DEAR ESTHER TÚLLÉPTE A 250 EZRES ELADÁST; A STEAM NYÁRI VÁSÁRÁN ALIG KÉT NAP ALATT KELT EL BELŐLE 118 EZER PÉLDÁNY.

Apotheon

http://www.alientrap.org/games/apotheon

Új játékot jelentett be az eredeti Nexuiz és a Capsized csapata, az Alientrap. Az Apotheon egy 2D-s, oldalra görgetős, lopakodós akciócím, melyben az ógörög hitvilág isteneinek állandó acsarkodása a Földön természeti katasztrófák sorát idézi elő, ezért hősünkre vár a feladat, hogy alászálljon az árnyékvilágba, átvágjon a disztópikus labirintusokon, beosonjon az istenek városába, és rendet csináljon, megfosztva erejüktől a fenséges lényeket, és kezébe vegye az elemek irányítását. A látvány egészen pazar, az ókori vázák képei elevenednek meg előttünk, mindezt Marios Aristopoulos zenéje teszi még izgalmasabbá.

Don't Starve

http://www.dontstarvegame.com

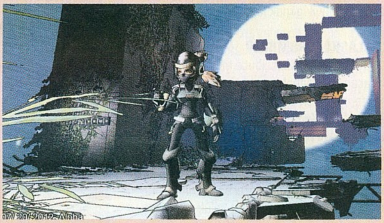
A Shanket fejlesztő Klei Entertainment egy érdekes és mókás projekttel állt elő. A Don't Starve alapötletét nyilván a Minecraftből merítették a srácok, hiszen Wilson nevű hősünkkel itt is a túlélés a cél oly módon, hogy alapanyagokat gyűjtünk, és ezekből eszközöket készítünk. A grafika a csapattól megszokott módon rendkívül látványos, humoros, rajzfilmszerű, a játék kihívásfaktora viszont igen magas – a böngészőben játszható bétaverzió már elérhető, használatához egy Google-account szükséges. Érdemes kipróbálni, de csak óvatosan, mert rendkívül addiktív cuccról van szó...

Cloudbuilt

http://www.coilworks.se/cloudbuilt/

A svéd Coilworks egy klasszikus platformert épít, amely leginkább a Prince of Persiára hajaz (vagy konzolvonalon a Sonic-játékokra), de hasonlíthatnám egy külső nézetes Mirror's Edge-hez is, a feladatunk tehát az, hogy folyamatosan rohanva túljussunk a húsz, egyre nehezedő pályán, miközben függőleges falakon futunk, ugrunk, kerülgetjük az ellenfeleket (vagy lelőjük őket, ízlés kérdése). Feladatunkat a hátunkra szerelt rakéta segíti, amely rövid ideig nagyobb lendületet biztosít számunkra. Mindezt igen kellemes grafikával és zenével (sőt sztorival is, ugyanis a játék egy súlyos sérüléséből lábadozó háborús veterán agyában játszódik), így aki kedveli a stílust, ajánlatos figyelemmel kísérnie a fejlesztést.

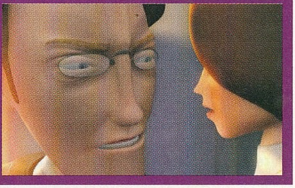
Érdemes egyébként megjegyezni, hogy a Cloudbuilt egy nagyobb projekt mellékága. A srácok igazi nagy dobása az Ovelia: The Wake című akció/platformer lesz, amely egy jövőbeli város romjai között játszódik, és amelynek egyik központi elemét képezi az imént bemutatott rohangálás, de ennél jóval több feladat vár ránk. A játéknak egyelőre csak egy projektoldala van az IndieDB-n (http://www.indiedb.com/games/ovelia-the-wake/features), és még sokára lesz belőle valami, de rajta tartjuk a szemünket.



AR-K

http://www.gatosalvajestudio.com

A galíciai Gato Salvaje Stúdió első játéka egy epizodikus point and click kaland, melynek első része már elkészült, sőt, miután a srácok a további munkákra a Kickstarteren kalapoznak pénzért, ingyenesen le is tölthető a projektoldalról (http://kck.st/RpZ2ba). A „Dark Acid Adventure Comedy" alcímű, valóban humoros és kellemes grafikájú játék egy utópisztikus társadalomban játszódik, főhőse egy fiatal lány, akit kivágtak a rendőrségtől, miután a táskájában egy rejtélyes holmit találtak – Alicia ezért most újságírónak készül, miközben hűséges kutyájával az oldalán megpróbálja kideríteni, mi is az a tárgy és honnan került hozzá, ez pedig egész életét megváltoztatja. Drukkolok a srácoknak, hogy összejöjjön a gyűjtés, megérdemlik a támogatást.



A PENNY ARCADE: ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS 3 INGYENES DLC-T KAP AUGUSZTUSBAN, THE LAIR OF THE SEAMSTRESS CÍMEN

HARC TAURUS HULLÁMAIN

CARRIER COMMAND
GAEA MISSION

[ÍRTA **JOHNBART**] Szépen készül a BIS új akció-stratégiája, melyet az áprilisban elrajtolt fizetős béta is jelez. Hajózó állományunk szintén kivette részét a taurusi csatából, így a frontvonalról számolhatunk be a háború jelenlegi állásáról.

A BIS hagyományát megtörő akció-stratégiájáról (tudniillik hosszú idő óta ez az első, nem keményvonalas szimulátora a stúdiónak) először a 2011/11-es számban volt szerencsém foglalkozni, Taurus holdjának kolonizálása azonban nem állt meg, a csapat ugyanis nemrég útnak indította a Carrier Command fizetős bétáját. A házi BIS különítményünk persze nem volt rest bevetni Milo Minderbinder-i hadiüzér-kapcsolatait, így sikerült is szert tennünk saját bétakulcsunkra és tengernagyi rangunkra, szóval semmi akadálya, hogy megosszuk veletek, miként is fest a BIS távoli óceánvilágának lőporos meghódítása.

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2012. 09. 27.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Carrier Command
1988 (RAINBIRD)

Battlezone
1998 (ACTIVISION)

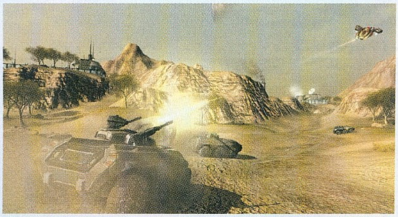
CSILLAGKÖZI ROMBOLÓ

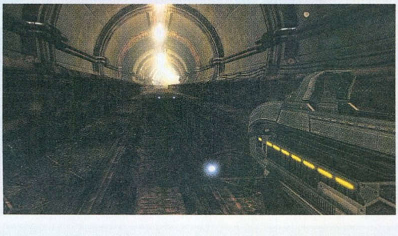
A 0.7-es Play & Contribute béta a játék Strategy módjának egy kis szeletét tartalmazza, melyben a beígért 33 szigetből kilenc, 1.5-2 km2-es földdarabot csatolhatunk politikai formációnkhoz. A játék elején vérmérsékletünktől függően állíthatjuk be, hogy a szigetvilágot milyen arányban birtokolja az ellenfél és szerény személyünk, mekkora védelem van rájuk telepítve, illetve hogy a győzelmi zászló felhúzásának az összes sziget elfoglalása, az ellenlábas anyahajó fémhulladékká konvertálása, vagy mindkettő egyszerre legyen feltétele.

Egyenlő erőviszonyok mellett mindkét oldal 4-4 szigettel indít, melyek három szerepkört tölthetnek be. A bányászkolóniákon nyersanyagtermelés folyik (ez nincs túlbonyolítva, mindent egyetlen ércből rakunk össze), a gyárszigetek a megrendelt egységeket és ellátmányt kalapálják össze (minél több ilyen szigetünk van, annál gyorsabban, noha a gyártás akkor is döglassú, ha a szigetek zömén bányák és üzemek vannak), a katonai előőrsök pedig kész erődítmények, és a szomszédos szigetek védelmét is feltápolják. Szigetvilágunk egy tagja a fentiek mellett logisztikai központként is üzemel: minden legyártott cuccot annak kikötőjéből markolhatunk fel, távollétünk esetén pedig onnan fut ki a jóságokkal megrakott ellátó hajó.

E funkciók persze nincsenek kőbe vésve, a játék során bármikor átállíthatjuk őket, érdemes viszont kolóniáinkat az adottságaiknak megfelelően hasznosítani (azaz pl. ércmentes földdarabra ne rakjunk bányákat). Ez mondjuk a bétában nem volt kifejezetten egyszerű, tekintetbe véve, hogy a statisztikák igen semmitmondóak, nem igazán tudni, hogy pl. milyen nyersanyagmennyiségtől vagy gyártáspotenciáltól kezdve kifizetődő az iparosítás. A gyártás és logisztika menüje szintén eléggé ijesztő képet fest elsőre, de a látszat csalóka, rengeteg szűrő és kategória segíti a könnyebb eligazodást, de ennek ellenére sem tűnik kontroller-kompatibilisnek a dolog...

A modern kő-papír-olló, csak ezúttal ágyúkkal!





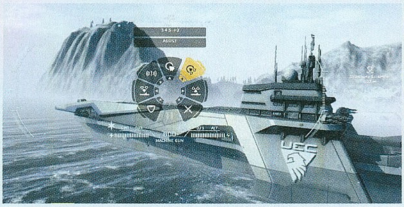
VADÁSZAT AZ APA CARRIERRE

A hátország-menedzsment tehát már önmagában igényel némi stratégiai érzéket, ez viszont fokozottan áll hadmozdulatainkra, a radaron pirosban pompázó földdarabok birtokbavétele ugyanis (némi vakszerencse mellett) főleg felkészültségünkön, valamint egységeink taktikus felszerelésén és kihasználásán múlik. Előbbi leginkább az Earth-sorozat megoldásaira emlékeztet: négy-négy Walrus-kétéltűnket és Mantasiklónkat közepes és erős páncélzattal, két

HADIKÖTVÉNY

Mint a cikk elején említettem, a Carrier Command bétája fizetős konstrukcióban érhető el: ennek lényege, hogy egy 20 eurós összeget leperkálva azonnal megkapjuk az aktuális bétát, majd a játék megjelenésekor a BIS Store-ból letölthető teljes verziót is. Az alap 20 eurós csomag mellett viszont a BIS egy 40 eurós „kötvényt" is kínál: a bétaverzió mellett ez a csomag két teljes verziós (BIS Store-os és Steames) példányt, továbbá a játék teljes zenei anyagát is tartalmazza. Noha a megkomponált muzsika remekül hangzik, multi hiányában nem tudom, hogy megéri-e kiadni cirka 12000 forintot ezért a pakkért, és hogy mi értelme van két példányt beszerezni ugyanabból a játékból...

Hiába van ezer másik a közelben, itt egyetlen szigetért is igazi élet-halál harc folyhat



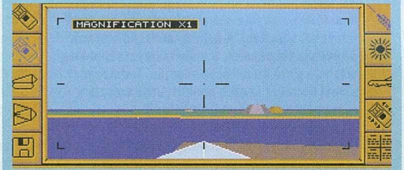
fegyverrel, illetve egy speciális ketyerével (plusz lőszer, hackerkapszula, stb.) szerelhetjük fel, így közepes mindenes, gyors felderítő, illetve masszív, rendrakó egységeket legózhatunk össze ugyanazon alapra. A szisztéma egyetlen hátulütője, hogy gyártáskor a rendszer nem jelzi, melyik fegyver melyik slotot használja, és mit ne mondjak, elég idegesítő, ha nem tudjuk egymás mellé rakni azokat a kütyüket, amiket legyártottunk. Az ellenséges szigetek megtámadása során a célunk az ellenlábas irányítóközpont kiiktatása, ez viszont sosem egyszerű feladat, mivel ritka eset, hogy rögtön nekirongyolhatunk a főhadiszállásnak. Minden bázist jelentős mennyiségű páncélos és sikló, továbbá páncéltörő és légvédelmi üteg védelmez, ezek mellett viszont szigettől függően extra védelmi építményekkel is meggyűlhet járgányaink baja.

A repertoár az egységeink hatótávolságát lecsökkentő zavaróállomásokból, a központ pajzsát jelentősen megbikázó pajzsgenerátorokból, illetve az annak meghekkelését gátló tűzfalakból áll – a főhadiszállás eltakarításának alapfeltétele, hogy megszabaduljunk eme építményektől, amelyet koncentrált össztűzzel, vagy (megfelelően szerelt Walrus esetén) hekkeléssel tehetünk meg. További taktikai lehetőségeket illetve problémákat jelenthetnek a szigeten elszórt hangárok, tányérantennák, finomítók, illetve javítóállások – az első kettőt elpusztítva ellenfeleink orra alá törhetünk borsot, utóbbi kettőt meghekkelve pedig plusz üzemanyaghoz, és az egységeinket feljavító előretolt álláshoz juthatunk (így nem kell az anyahajóra visszazavarni a legyalázott egységeinket).

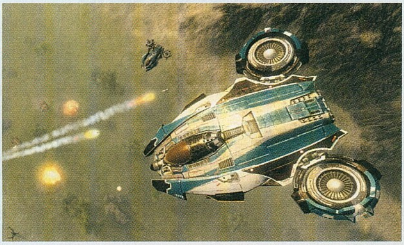
A csata akkor ér véget, ha visszavonulót fújunk (ez remélhetőleg a ritkább eset), illetve ha elpusztítottuk, esetleg átprogramoztuk a főhadiszállást. Utóbbi már csak azért is az inkább javallott opció, mert így azonnal minden egység a mi oldalunkra áll a szigeten, és nem kell 20 percet várnunk, hogy elkészüljön az új támaszpont.

AZ EREDETI CARRIER COMMAND

Klasszikust elővenni és leporolni, főleg több évtized távlatából nem tűnik túl okos dolognak. Aki annak idején Carrier Commandozott, az mára már minimum a harmincat tapossa, és nagy eséllyel nem követi annyira az iparágat, mint régen, vagy már csak „alkalmi játékos". A Bohemiának ezért különösen nehéz dolga lesz: az 1988-as eredetire már biztos, hogy csak kevesek emlékeznek, ők viszont mindenképp jól fogják magukat érezni az új résszel. Ami akkor és ott benne volt a játékban,



az itt is meglesz, csak épp szebb, modernebb formában, úgy, ahogy az elvárható. Hol van már az a korszak, mikor még egy egyszínű masszáról is elhitte bárki, hogy az egy hatalmas tenger vagy óceán, az állkapocs pedig már attól a földre került, ha egy repülő bigyó nem darabosan, hanem szép ívet leírva húzott el a képernyőn? Gyönyörű idők voltak azok, csak aztán ez az újrakiadás nehogy úgy süljön el, mint a hatalmasat hasaló Syndicate-nél történt!



TAURUSI CIKLON

Maga a csata élvezetes és pár ütközet után könnyen átlátható, az egységek irányítása pofonegyszerű (az anyahajó irányítása sem bonyolult, az ellenséges hordozót már az első találkozáskor szitává lőttem az ütegeimmel), a taktikai térkép és a járgányok közvetlen kontrollja közötti váltás pedig az ígéreteknek megfelelően gyors és észrevétlen. A képi világ szintén teljesen rendben van: hadihajónk és egységeink nagyon ütősen néznek ki, a szigetek megfelelően kidolgozottak (de az ArmA2 terepeinek részletességét nem érik el), a látótávolság viszont a part mentén haladva zavaróan alacsony. Cserébe viszont már a béta teljesítménye is kitűnő, a játék csutkára húzva sem esett 40 fps alá a jó két éves PC-men. A CC tehát már jelen állapotában is igen bizalomgerjesztő, a tenger viszont nem mentes a gomolygó viharfelhőktől: a kissé bonyolult menüket, a borzasztóan lassú gyártást, és az itt-ott zavaróan alacsony látótávot már említettem, a jelenlegi legnagyobb rákfenéről viszont még nem esett szó: igen, az MI-ről beszélünk, amely még nagyon-nagyon ostoba. Egységeim a teszt során vágómarhaként repültek a legerősebb zárótűzbe, néha szimplán „elfelejtettek" rátámadni a térképen kijelölt ellenfelekre (ez az anyahajó ütegsorára is áll), az útkeresésük pedig hihetetlenül trágya, képesek a legutolsó dombtetőn is elakadni. A korábbi ígéretekkel szemben így a csatákat nem lehet pusztán a taktikai térképen megnyerni, mindenképp részt kell vennünk személyesen is az akciókban – és sajna akkor sem garantált, hogy nem bukunk el pár egységet pusztán az MI hülyeségei miatt.

A VÉGSŐ VISSZASZÁMLÁLÁS

Noha gyanítom, hogy az unintelligenciával kapcsolatos sirámaimat a BIS nem tudja maradéktalanul orvosolni, a bétát bevizsgálva mégis elégedett vagyok, az MI problémáit leszámítva ugyanis már most teljesen játszható formában leledzik a CC, és a bétában elérhető tartalom is teljesen meggyőző volt. Az erőforrás-menedzsment nincs túlbonyolítva, járgányaink felszerelése egyszerű, mégis jelentős taktikai vonulatot jelent, a csaták levezénylése és az ellenséges sereg szitává lövése pedig minden szigeten remek móka és kellően változatos. A cseh stúdió tehát ismét egy emlékezetesnek tűnő címen ügyködik – alig várom a szeptemberi startot!

Carrier Command interjú

KLASSZIKUS ÚJRAKEVERVE, FELÚJÍTVA

[IRTA WILSON] **Merész feladat egy klasszikust elővenni és leporolni, főleg, ha az eredeti már 24 éves. A Bohemia eddig se félt a kihívástól, most pedig minden erejükkel azon vannak, hogy történetük talán legnagyobb vállalkozását vigyék sikerre!**

A stúdió 1999-es alapítása óta a Bohemia Interactive neve szinte egybeforrt az Operation Flashpoint és az ArmA sorozattal. Tavaly kezdtetek ettől eltávolodni a helikopteres játékotokkal, idén pedig a Carrier Command a legkomolyabb fejlesztésetek. Szerintetek ennyi év elteltével már létszükséglet valami újba vágni, mielőtt mind ti, mind a játékosok ráunnak az ismerős címekre?

A portfólió bővítése nemcsak az üzleti életben fontos: egy játékfejlesztéssel foglalkozó cég számára több előnye is van, hiszen így jóval szélesebb közönség érhető el, plusz a stabil háttérnek hála a kísérletezés lehetősége is elérhető közelségbe kerül.

Az eddigi Bohemia játékok megmutatták, hogy nem féltek komplex, ma már hardcore-nak tűnő játékokat készíteni. A nem újratöltődő életerő, a kevéske checkpoint, a mély testreszabhatóság máshol szinte számításba sem jön. Tudatosan, elvből tartotok ki ezek mellett, vagy egy piaci rést próbáltok betömni, kiaknázni?

Úgy vélem, hogy még rengeteg hardcore játékos van, vagy legalábbis sok olyan aktív felhasználó, akik mély, gazdag élményt és igazi kihívást keresnek. Mi magunk is nagyon szeretjük az ilyen címeket, főleg, mert a stábból többen is a modder közösségből kerültek a helyükre, így otthonosan mozognak ezen a területen.

A régi sorozatok, franchise-ok feltámasztása szinte trenddé vált. Az EA a Syndicate-et porolta le, a 2K az XCOM-ot fogja, ti pedig a Carrier Commandot veszitek elő. Miért nem csináltok inkább egy teljesen új játékot, főleg annak fényében, hogy a CC két évtizedes, és már csak kevesen emlékeznek rá?

A vezetőnk, Marek Spanel és testvére, Ondrej hatalmas CC rajongók voltak a kilencvenes években, sőt, az Operation Flashpointot is ez inspirálta. Amikor lehetőségünk támadt megvásárolni a franchise-ot, azonnal egy remake elkészítése mellett döntöttünk. Kifejezetten remek visszajelzéseket kaptunk a rajongóktól, sőt, nem is gondolnád, hányan vannak még, akik nemcsak emlékeznek a CC-re, de ma is aktív játékosok. Ha forradalmi, innovatív játékról van szó, azt az emberek nem felejtik el.

Két oldal küzd egymással egy hatalmas, felfedezetlen planétán – röviden bemutatnád, milyen játék is a Carrier Command?

A Carrier Command egy akciójáték mély stratégiai szállal. Lényegében rólad, valamint az általad irányított Myrik hadnagyról szól, aki egy hatalmas anyahajót vezet. Egy 33 szigetből álló területet kell elfoglalnod, de természetesen az ellenséges oldal is ezen ügyködik. Ha túlságosan nehéznek bizonyulna a hódítás, a riválisod anyahajójának elpusztításával is nyerhetsz.

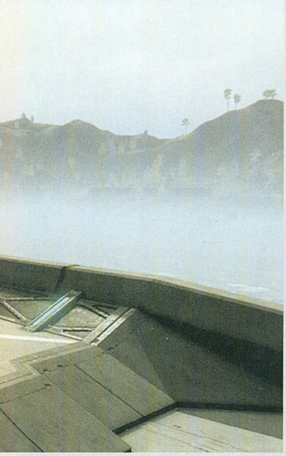
A játékban két jól elkülönített kampány található. Milyen hosszúak? Be tudnád mutatni a világot és magát a bolygót?

A sztoriközpontú mód rengeteg játékstílusban is végigkövethető: ha akarod, elfoglalhatod az összes szigetet, de kizárólag a történet szempontjából fontos területekre is korlátozhatod magad. Ennek fényében legalább negyven, de inkább hatvan óra lesz, míg a Gaea Mission kampányának végére érsz.

A játék másik része a skirmish mód, ahol te magad paraméterezhetsz mindent, így te dönthetsz arról is, hogy milyen hosszú, milyen tartalmas legyen a háború. Ha akarod, az összes szigetet magadnak oszthatod ki, így 2-3 óra alatt legyűrheted az ellenfelet, de ha igazán kemény kihívásra vágysz,

A CARRIER COMMAND KONZOLON IS HÁBORÚZIK

Az Operation Flashpoint sorozat csak a Ubisoft érában járt konzolon, de a Carrier Command már multiplatform fejlesztés lesz. Az Xbox 360-as kiadást ugyan nem tudtuk kipróbálni, de a PC-s béta már tartalmazta a kontrolleres irányítást, ami felfoghatatlan módon nem csak működik, lekezelve a mély stratégia összes funkcióját, de sok esetben még kényelmesebb is vele a háborút vezényelni, mint a klasszikus egérrel és billentyűzettel.



mindent az ellenfél kezébe adhatsz, így vagy 80 órán át kell harcolnod a győzelem érdekében.

Lesz miért, a Gaea univerzumban az Egyesült Földi Koalíció (UEC) és a Csendes-óceáni Szövetség (APA) a Föld két legnagyobb szuperhatalma. A bolygó azonban haldoklik, így a világvége elkerülése érdekében az emberiség megindul egy újonnan felfedezett, lakható naprendszer és annak bolygói felé, ahol a már ritkaságnak számító vízből is dögivel található. Egy félreértés, illetve az általános félelem miatt az APA ellenségnek minősíti az UEC-et, egy atomháborút robbantva ki. Ez azonban nem tett pontot az UEC kolonizációs tervének végére, egy elcsent APA hajóval ők is landolnak az új bolygón, hogy ha kell, erővel vessék meg a lábukat a planétán – és itt kezdődik a háború a Taurusért. Myrik hadnagy az ellenséges vonalak mögött landolva próbálja szabotálni az APA tevékenységét, de a küldetés balul sül el. Egy anyahajót ugyan sikerül elfoglalni, de az APA vezetője már egy nagy, végső összecsapásra készül…

Ha napjaink játékainak mércéjével nézzük a Carrier Commandot, akkor egy eszméletlenül komplex játék képét kaphatjuk, amely több stílust próbál egyesíteni. Lehetetlen feladatnak tűnik egyszerre jó RTS-t, FPS-t és klasszikus akciójátékot csinálni – hogyan vagytok képesek ennyi mindent beletuszkolni? Nem féltek attól, hogy sokan a részletek alapján fogják megítélni?

Természetesen rengetegen lesznek, akik nem az egész képet, csak annak elemeit fogják nézni, és azt mondják, hogy ez gyenge FPS-nek, vagy RTS-nek. Azonban a temérdek próba és bemutató alapján úgy látjuk, hogy aki akár csak pár percet is eltölt a játékkal, és megérti, hogy miről is szól, az az egész képet, az egész programot értékeli majd. Pontosan ez a célunk, nem akarjuk a legjobb RTS-t vagy FPS-t elkészíteni: a Carrier Command ezek egybegyúrásáról, egy modern CC létrehozásáról szól.

Be tudnád mutatni a játékmenetet, az egységgyártást, a járműveket?

A szigeteket automatizált védelmi egységek őrzik: a járművekkel ezeket pusztítod el, amiket vagy te vezetsz, vagy hagyod, hogy a gép magától harcoljon. A legjobb taktika a kettő kombinálása – van olyan front, ahol érdemes a közvetlen irányítást választani, de lesz rengeteg rész, ahol elég, ha csak parancsokat osztogatsz.

Két típusú jármű van: repülő (MANTA) és kétéltű (WALRUS). Ezek természetesen rengeteg alternatív felépítésű változattal rendelkeznek, alig pár kattintással szinte mindent, így a páncélt, a pajzsokat, a fegyvereket is fejlesztheted, megváltoztathatod. Maga az anyahajó is módosítható, erősítve annak támadó vagy védekező tulajdonságait.

Az automatizált egységek más előnnyel is járnak: nem veszted el az egész háborút csak azért, mert egy-két repülő vagy kétéltű megsemmisül. Persze az újak legyártása, illetve az ehhez szükséges nyersanyag előteremtése értékes időt vesz el.

A Bohemia játékok hagyományosan hatalmasak: az ArmA 3-mal épp új rekordot készültök beállítani. Mekkora a Carrier Command területe?

Összesen 33 sziget várja a játékosokat, változó méretben, 2-től 16 négyzetkilométerig, hat különböző éghajlati övön át. A szigetek alapját egy automatizált segédeszköz generálja, de a részleteket, a bázisokat, az egységeket már mind kézzel rakosgatjuk rájuk.

Az E3-as demóban volt egy remekül kinéző vulkánkitörés. Az anyatermészet jelenléte csak a látványt erősíti, vagy a játékmenetre is lesz hatása?

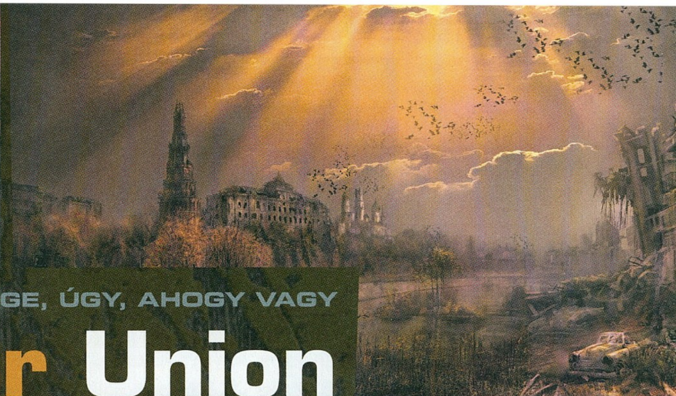
Habár egyetértek, hogy az ilyen epizódok piszkosul jól mutatnak a játékban, de a látott jelenet megrendezett volt. Van ugyan dinamikusan változó időjárásunk és napszakváltásunk, de a természeti csapások, mint a földrengés, vagy a vulkánkitörés csak ritka és előre meghatározott pontokon tűnnek fel.

A játék egyelőre kizárólag egy kampánnyal rendelkezik, pedig a multiplayer adja magát. Van rá esély, hogy a jövőben az is bevezetésre kerül?

A multiplayer pontosan az a játékmód, amin rengeteget törjük a fejünket, de jelenleg arra koncentrálunk, hogy befejezzük a kampányt és tökéletesítsük a játékmenetet. Ha lesz is multiplayer, még nem tudjuk, hogy az egy patch, kiegészítő, vagy DLC formájában valósul-e meg.

Habár erre senki se büszke, az azért tény, hogy a Bohemia játékai rendkívül bugosak a kiadáskor. Ezen terveztek változtatni a jövőben? A mostani béta biztos sokat segít.

Rengeteget dolgoztunk a tesztelés javításán, a béták bevezetése ennek az egyik lépcsőfoka volt. Igyekszünk a lehető legkevesebb hibával a piacra küldeni a játékainkat, ami a Take on Helicopters vagy az Arrowhead esetében azért sikerült is. Természetesen a feladat ennél jóval nehezebb a nyitott, sandbox alapú játékok esetében, ha pedig multiplayer mód is van, az már tényleg komoly terhet ró a fejlesztőkre. Talán ezért is félnek annyira a komplex játékoktól napjaink kiadói. Azt sem árt elfelejteni, hogy az elsődleges platformunk a PC, amely ezernyi hardvervariációval rendelkezik, ezért lehetetlen feladat a létező összes géptípust letesztelni. A Carrier Command ráadásul Xbox 360-ra is megjelenik, ahol a patchelés nem éppen egyszerű folyamat, így már az alapjátéknak is tartania kell egy bizonyos szintet.



SZERETLEK VILÁGVÉGE, ÚGY, AHOGY VAGY

Nuclear Union

[ÍRTA WILSON] **Nem tudni, hogy a Skyrim sikere után van-e bátorsága visszamerészkedni a Fallout világába a Bethesdának, de az biztos, hogy addig se maradunk atomháborús szerepjáték nélkül. A téma mestereitől, keletről érkezik az új jelentkező, szovjetekkel és mutánsokkal a fedélzeten.**

Disznó-öböl, Fidel Castro, Che Guevara, Kennedy elnök, rakétaválság, atombunkerek. A Hidegháborút mindenki ismeri: belénk verték a leckét a történelem órákon, a Forrest Gumpban és még ezer más filmben, de minimum a Call of Duty: Black Ops-ban mindenkinek találkoznia kellett a nem éppen szeretetteljes konfliktussal. A krízist, a nukleáris háborút és a világvégét ugyan sikeresen megúsztuk, de a történészek, az írók és most már a fejlesztők fantáziáját is izgatja a téma, hogy mi lett volna ha..?

BALJÓS ÁRNYAK

Mi lett volna, ha Kennedy és a bájosan kopasz Hruscsov nem talált volna megoldást, ha a szovjet hajók tényleg elérték volna Kuba partjait, lerakták volna az összes nukleáris töltetüket, azokat Amerika felé célozva, egy izgága, figyelmetlen vagy megfontolatlan ügyeletes pedig rátenyerelt volna a nagy, piros gombra, elhozva ezzel az emberiség vesztét? A Nuclear Union világában pontosan ez történt: 1962-ben az addig ismert világ megszűnt létezni, az emberiség fele egy szempillantás alatt meghalt, de a Szovjetunió csodával határos módon még ezt a vérzivataros időszakot is átvészelte, mert a vezetésnek volt annyi esze, hogy a teljes hadigépezetet, illetve a civil lakosság tetemes hányadát a föld alá terelje, megmentve őket az instant levesporrá válás nem éppen fájdalommentes sorsától.

Az élet pedig ment tovább, ahogy mondani szokás. Ötven év telt el a konfliktus óta, a naptárak 2012-t mutatnak, az emberiség maradék része pedig a föld alatt és felett tengeti a mindennapjait. A Szovjetunió maradéka időközben egy saját, önálló állammá cseperedett, Pobedogradban, az új fővárosban terelve egy tető alá az aprócska ipar lassan őrlő malmait és a felvásárló piacot jelentő helyieket.

FELHŐK GYÜLEKEZNEK

Itt kezdődik a te, valamint a Nuclear Union főhősének története. Az egyelőre név nélküli, egykori szovjet pilóta kulcsfontosságú szerepet játszott a világ lerombolásában, elvégre egyike volt azon repülősöknek, akik az Egyesült Államok elleni bombatámadást véghezvitték. Nem tudni, hogy mi célból, milyen indíttatásból hagyja el Pobedograd melegét, az viszont kétségtelen tény, hogy olyan kalandoknak, olyan eseményeknek néz elébe, mint még soha.

Elvégre ez már egy cseppet sem barátságos világ. Nem elég, hogy élő embert csak keveset találni rajta, de a városokat, nagyobb településeket a rakéták a földdel tették egyenlővé, a víz szinte ihatatlan, a vadonban és az erősen sugárszennyezett senki földjén pedig mutánsok és más rémségek portyáznak, legalábbis azokon a területeken, ahol nem jár azonnali halállal az egyszerű császkálás. Ez javarészt az egykori Moszkvát, illetve a külvárost jelenti, minden másnak vagy annyi, vagy annyira messze van, hogy nem lehet eljutni oda.

Mert egykoron a kőolaj, az arany és a gyémánt volt a legértékesebb, legritkább kincs, mára viszont már a benzin. Mivel nincs, aki előállítsa, ezért minden, autóval, tankkal, repülővel megtett kilométer akár az emberiség elleni bűntettnek, gigantikus pazarlásnak is nevezhető. Ennek ellenére fel fognak tűnni köregedett roncsok, amiket ha vezetni nem is lehet, de beléjük ülni, vagy menekülni előlük azért lesz lehetőség. Ennek a korlátnak tudható be, hogy mindenhova a legősibb módon, lábbusszal lehet és kell is menni. Felfedezhető helyszínből lesz bőven, a történet előrehaladtával folyamatosan tágul a bejárható világ, így láthatatlan falak helyett természetes akadályok (már amennyiben egy atombombával lerombolt várost annak tekintünk) gátolnak a teljesen kötetlen császkálásban. És ez nem egy teljesen halott világ: a hasonszőrű játékoktól, filmektől eltérően itt nem gázmaszkos, védőruhás zsoldosok, katonák és egyszerű civilek merészkednek a felszínre. Mivel már ötven év telt el a támadás óta,

Atomháború után játszódó játékból már lassan annyi van, mint zombisból, de egy jó szerepjátéknak nem lehet nemet mondani

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
Best Way

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

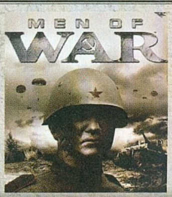
Fallout 3
2008 (BETHESDA)

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat
2010 (GSC)

A HÁBORÚ ARCAI

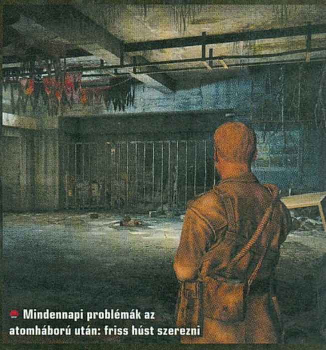
FACES OF WAR

Folytatás a folytatáshoz – a Soldiers: Heroes of World War II utódjának szánt Faces of War 2006-ban dolgozta fel a második világháború fontosabb ütközeteit. A játék ekkor még a francia Ubisoft támogatását élvezte, akik a taktikus játékmenetben, illetve a csapat által használt, saját fejlesztésű GEM motorban látták meg a fantáziát. Elsöprő sikert ugyan nem aratott, de ezzel a Best Way megvetette a lábát a stílusban és a piacon.

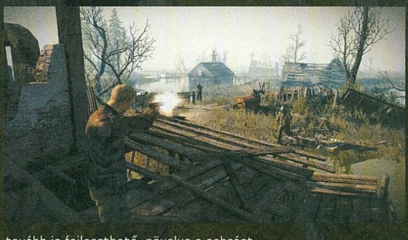


MEN OF WAR

A Best Way a sikerét a Men of War sorozattal alapozta meg. A 2009-ben kiadott első rész a Faces of War közvetlen folytatása volt, második világháborús küldetésekkel, Görögországban, Észak-Afrikában, a Szovjetunióban és Európa más részein csatázva a lehető legélethűbb, legtaktikusabb körülmények között. A 19 küldetést tartalmazó kampány a szovjet, a német és a szövetséges oldalt is bemutatta, de a legnagyobb sikert a multiplayer móddal érte el.



Mindennapi problémák az atomháború után: friss húst szerezni



ezért a helyzet valamennyire normalizálódott, a sugárzással kevésbé megvert részeken a kevéske termőföldet ápoló gazdákkal, juhászokkal, kis műhelyeket igazgató iparosokkal lehet találkozni, de akadnak nem ennyire produktív és barátságos állatok, mutánsok is. Utóbbiak nem mindig jelentenek majd fenyegetést, sőt, a játék első felében szinte alig lehet velük találkozni. Az a kevéske példány, aminek nincs elég esze ahhoz, hogy elbújjon, nem biztos, hogy rögtön meg akar majd csócsálni. Ha akarod, követheted, megfigyelve, hol él, mivel tölti a napjait – már ha valakit tényleg érdekel az, hogy mégis mi a francot kezd a szabadidejével egy nyamvadt mutáns.

SZEREP-JÁTÉK

A kevésbé szerencsés helyzetek természetesen harcba torkollnak. Az ellenfelek zöme hozzád hasonló túlélő, vagy igazi útonálló, törvényt nem ismerő zsivány lesz, aki a kajádra, a lőszeredre, a fegyveredre vagy a többi cuccodra ácsingózik. Az arzenál meglehetősen nagy, és természetesen mindent tartalmaz, amire egy túlélőnek csak szüksége lehet, így pisztollyal, gépfegyverrel, a nagyobb rondaságokkal akár rakétavetővel is harcolhatsz. Ennél persze jóval izgalmasabbak azok a valóságban is létező, szovjet kísérleti modellek, amik sorozatgyártásba ugyan sosem mentek, de a föld alatt töltött évtizedek unalmát jól el lehetett ütni a továbbfejlesztésükkel. Hogy ezek pontosan milyenek is lesznek? Az ötvenes évek sci-fi írói mindenbe atomenergiát képzeltek, de talán a Nuclear Union lakóinak volt annyi esze egy atomháború után, hogy inkább más technológiák után nézzenek. A repertoár szinte mindegyike szerencsére tovább is fejleszthető, növelve a sebzést, a pontosságot, csökkentve a visszarúgást és a szórást.

Természetesen nemcsak a fegyverek, de maga a karakter is kap tapasztalati és skill pontokat, amiket új tulajdonságra, új képességekre költhet. Ennek pontos működését legalább annyi titok övezi, mint magát a harcrendszerét, hiszen nem tudni, hogy hagyományos TPS-re, vagy a Fallouthoz jobban hasonlító, sokkal szerepjátékosabb csatákra számíthatunk-e, ahol nem pusztán a célkereszt, hanem képzeletbeli kockadobások döntenek arról, sikerül-e eltalálni, megsebezni, megölni valakit. Egy dolog biztos: lesz fedezékrendszer, így mind a főhős, mind az esetleges társak és ellenfelek is kihasználhatják a terep adottságait, falak és más tereptárgyak mögé húzódva a mindenfelé szálló ólom elől. Társak? Igen,

A tiédnél is rosszabb állás: cölöpöt verni és stéget építeni erősen radioaktív vízfelületre

azok is lesznek. Habár közvetlenül nem irányíthatók, főleg úgy, mint a korábbi Best Way játékokban, de a történet során több alkalommal is feltűnnek segítők, akik valamilyen formában még igazgathatók is. Ha tippelnünk kéne, akkor úgy, mint legutóbb a Fallout: New Vegasban, ahol pár utasítással lehetett őket a frontvonalra, vagy a mögé vezényelni, ahogy épp a helyzet megkívánta.

A CSODÁS VILÁGVÉGE

A sok kérdőjel közé azért sikerült egy-két választ is becsempészni: elég csak megnézni a képeket, hogy egyértelművé váljon, ez bizony egy gyönyörű játék lesz. Ebben a kategóriában a S.T.A.L.K.E.R., jobb pillanataiban pedig a Metro is megmutatta, hogy a világvége is lehet meseszép – a Nuclear Unionban egészen biztosan az lesz. A játék alatt a Best Way saját motorja dolgozik, PC exkluzív címként mindent kihozva az elérhető hardverből, ami csak fizikailag lehetséges, szemkápráztatóan szép tájakat, gyomorforgatóan rusnya mutánsokat vetítve a képernyőre. A változatosságra és a kínálatra panasz nem lehet, a Men of Warhoz hasonlóan itt is komplett modkészlet várja majd a rajongókat, akik gyakorlatilag bármit megálmodhatnak a lepusztult világban, kitolva ezzel a végtelenségig a Nuclear Union szavatosságát. Vagy legalább addig, míg el nem kap a sugárzás.

VILÁGOK ROMBOLÓI

Nuclear Union interjú

[ÍRTA WILSON] Vannak, akik világot építenek és vannak, akik a Föld pusztulását álmodják meg. Az 1C kiadó és a Best Way az utóbbira vállalkozott, mi pedig mikrofon elé citáltuk őket, hogy mindent megtudjunk a senki földje történetéről. Kérdéseinkre a játék vezető dizájnere, Julia Romanova válaszolt.

Talán nem túlzás azt mondani, hogy a posztapokaliptikus játékok mára a kelet-európai játékipar igazi specialitásává váltak. Ukrajnából ered a S.T.A.L.K.E.R., a Metro és most már a Nuclear Union is. Szerinted miért van ez, hogy az orosz, az ukrán és a többi kelet-európai nemzet ennyire vonzódik ehhez a témához?

Az első, ami eszembe jut mindenképp az 1986-os csernobili katasztrófa, amely Ukrajnában igazi kísértetvárosokat, elhagyatott településeket hagyott maga után. Inspirációs forrást jelenthetnek még a régi, elhagyott szovjet katonai bázisok, illetve a Szovjetunió által hátrahagyott ideológia.

A hadsereg települései, táborai, gyárai nem tudtak életképesek maradni a szovjet rendszer utáni világban, így a kis települések, gazdaságok fokozatosan épülnek le és mennek tönkre. Ezek együttesen hatnak a régió fejlesztőire, akik a pusztulást, a romlást látva indítják be a fantáziájukat, és így jutnak el a globális katasztrófa utáni világ ötletéhez.

Az 1C elsősorban a PC exkluzív, második világháborús játékokról ismert, de a Nuclear Union már kilóg ebből a sorból. Miért karoltátok fel a játékot? Szeretnétek bővíteni a portfóliótokat, hogy így maradjatok versenyképesek, vagy egy nagyobb, változatosabb játékos tábort szeretnétek kiépíteni?

Az 1C valójában rengeteg témában van otthon, hiszen a kiadó nevéhez több korban, több stílusban játszódó címek is köthetőek. A Men of War mellett hozzánk tartozik a King's Bounty (nyomokban sem világháborús!), a Space Rangers és még sok más sorozat. Így nem mondhatni, hogy új vizekre evezünk, szimplán csak szeretnénk kielégíteni a játékosok vágyait, kéréseit.

A Best Way Ukrajnán kívül is ismert fejlesztő, elsősorban a Men of War sorozatnak hála, de a közelmúltban már a Majesty franchise-ba is bedolgoztak. Honnan ered a Nuclear Union ötlete? Mi inspirálta, hiszen rengeteg hasonszőrű játék van a piacon.

A Nuclear Union ötletével a kiadó, vagyis az 1C hozakodott elő. A játék központi eleme az erős ideológia, a kollektivizmus, az egységbe vetett hit, az az ellentét, amely az egyén és a társadalom között feszül. A csapatnak tetszett az elgondolás, hiszen az ilyen és ehhez hasonló egyedi ideák révén tudunk kiemelkedni a tömegből, különleges, egyedi játékokhoz adva a nevünket.

Egyértelmű, hogy a Best Way komoly tapasztalattal rendelkezik a taktikai akciójátékok terén, elvégre a Men of War sorozat pontosan erre a játékmenetre épül. Mégis, szinte az összes kép egy ultra közeli kameraállásból készült, ami inkább színtiszta RPG-re emlékeztet – ez azt jelenti, hogy a történet ennyire komoly szerephez jut, sokkal testközelibb, személyesebb sztorit mesélve el?

Igen, komoly hangsúlyt fektetünk a történetre, a részletekre, a karakterekre és a világra. Ez szinte magától értetődik, elvégre egy teljesen új, alternatív univerzumot építünk fel, ahol mindennek hitelesnek kell lennie azért, hogy ha a játékos fejest ugrik, akkor azt érezze, ez akár a valóság is lehet.

Röviden be tudnád mutatni a történetet? Mi történt a hatvanas években és az azóta eltelt évtizedekben? Ki a főhős?

A világot egy globális, nukleáris háború a földdel tette egyenlővé. A mi játékunk azért is különleges, mert ezt az eseményt (egy játékhoz mérve) a lehető leghitelesebben szeretnénk bemutatni. Ebben az alternatív valóságban a Szovjetunió túlélte a támadást, még ha kissé megváltozott formában is, a föld alá menekülve a sugárzás és a robbanások elől. A főhős, a katonaság egy veterán pilótája, aki már az 1962-es események során is a frontvonalon szolgált – ennél többet jelenleg sajnos nem mondhatunk róla.

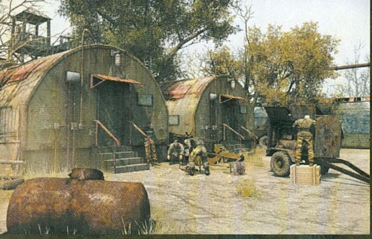
A Nuclear Uniont szerepjátéknak hívjátok. Milyen is lesz pontosan? Egy ultra lineáris élményre, vagy egy jóval kötetlenebb, szabadon bejárható világú RPG-re számíthatunk? Mennyire nagy a felfedezhető terület?

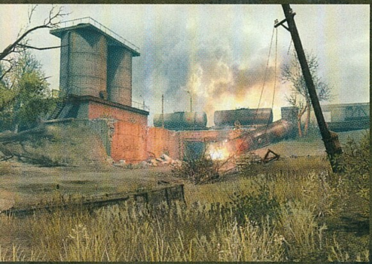
Nos, semmiképp sem zárjuk egy kamra méretű világba a játékost csak azért, hogy végig a történet

---

Ha potenciális, még kiaknázatlan, de szinte határtalan lehetőségekkel kecsegtető piacok után nézünk, Kína mellett mindenképp Oroszország felé kell tekintenünk – a két kontinensen elterülő ország a jövő egyik nagy reménysége. Tudják ezt a hazaiak is: az 1991-ben alakult 1C mára már az egyik legnagyobb orosz videojáték vállalat lett, 850 főt foglalkoztatva mind a kiadói, mind a fejlesztői szektorban, hisz az 1C két fronton is támad. Előbbi részleg javarészt a nyugati címek lokalizációját, behozatalát, terjesztését végzi, utóbbi pedig több játékstílusba is belógatta már a lábát, több-kevesebb sikerrel. Mi leginkább a King's Bounty sorozat, az IL-2 Sturmovik család és a Men of War eposz kapcsán találkozhattunk már a nevükkel, de úgy tűnik, hogy a Nuclear Union lehet az eddigi legsikeresebb címük. Jövőre minden kiderül!

1C COMPANY





Habár az üzemanyag már a gyémántnál is értékesebb, lesznek, akik ennek ellenére is mozgó erődökben élnek

fonalát kövesse. (nevet). A Nuclear Union csak félig nevezhető lineárisnak: a két véglet pozitív tulajdonságait szeretné egybekovácsolni. Szeretnénk egy izgalmas, fordulatokban gazdag történetet elmesélni, de úgy, hogy a játékosnak bizonyos pontokon azért legyen beleszólása az események menetébe. A világ ennek megfelelően kifejezetten nagy és változatos, úgy fogod magad érezni benne, mint Odüsszeusz, amikor felfedezetlen terepekre merészkedett, de végig ott lebegett a cél a szeme előtt.

Mennyire mély az RPG rendszer? Kimerül-e ez egy egyszerű tárgylistában és szintlépésben, vagy ennél azért kidolgozottabb lesz?

Természetesen minden vágyunk az, hogy egy igazán mély, tartalmas rendszert dolgozzunk ki, de nem szeretnénk átesni a ló túloldalára, túlbonyolítva a dolgokat, hogy kizárólag a legelkötelezettebb, legtapasztaltabb játékosok lássák át az egészet. Az RPG rendszerünk olyan, mint egy kirakós: néhány darabja azonnal, ránézésre érthető, de sok kiismerése, alapos ismerete már nem lesz ennyire triviális.

A világ nagy része ugyan elpusztult, de túlélőből még akad bőven. A sugárzás miatt számíthatunk szörnyekre, mutánsokra, illetve a posztapokaliptikus téma miatt olyan elemekre, mint a különleges járművek, vagy a nyersanyag hiány miatti kényszermegoldások?

A Nuclear Unionban az üzemanyag igazi ritkasággá, luxuscikké vált, hiszen már nincs, aki elő tudná állítani, és persze a literenkénti ára is túlságosan magas ahhoz, hogy meg lehessen venni. Éppen ezért vezetés nem lesz, cserében sétálhatsz, sokat, sőt, rengeteget! A vezetés a játékvilág méretére is kihatna, mert rengeteg láthatatlan falat kéne emelni, jelölve, hogy hova nem jutna el egy autó vagy egy motor, ez pedig jelentősen lerontaná annak hitelességét és élvezhetőségét.

Szeretnénk, ha a játékos mindig az események középpontjában lenne, érezze a halandóságát és azt, hogy meg kell találnia a maga helyét ebben az új rendben, ezen az ismeretlen terepen. Az utazás is ezt szeretné elősegíteni, mert a több órás barangolás alatt csodás növényekre, furcsa és különös anomáliákra, állatokra, hátrahagyott ereklyékre, értékes nyersanyagokra lehet bukkanni – pontosan ezért is lesz élvezetes sétálni, lassan, odafigyelve haladni.

Még egy elhagyatott gyártelep, reptér, vagy útszéli, lepukkant fogadó is tud gyönyörű lenni, ha egy amúgy teljesen halott, már csak egy maroknyi ember lakta tájon várja a rothadást, és a természet semmit sem kímélő elemeit

A Men of War adta inspiráció miatt számíthatunk nagyobb, esetleg csapatokat használó küzdelmekre, vagy ez egy hangsúlyozottan magányos élmény, egy főhőssel?

A Best Way, a Men of War sorozat óta kissé már belefáradt a csapatalapú küzdelmekbe: a Reichstagért folyó csata még mindig visszatérő rémálmunk, de egy nap talán újra monumentális összecsapásokat ábrázolunk. A Nuclear Unionban a játékos kizárólag a főhőst irányíthatja, fejlesztheti, ápolhatja. Közvetve azonban lesz lehetőség egy csoport több tagjának irányítására, de ez is maximum három főt jelent.

Mi a helyzet a harcrendszerrel?

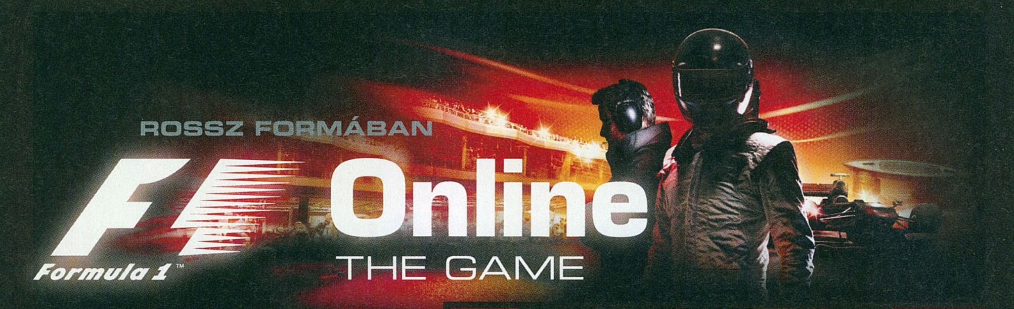
Még kissé korai a harcrendszer mélységeibe merülni, főleg, mert ez kiváló téma lesz egy fejlesztői naplóhoz. Azt azonban már most elárulhatjuk, hogy a küzdelmek taktikus oldalára szeretnénk fókuszálni, megpróbálva lenyűgözni a játékost az ellenfelek rettenetesen változatos hadműveleteivel. Egy különleges, a mesterséges intelligenciával kapcsolatos rendszernek hála külön figyelmet szentelünk ennek a témakörnek – az idő majd megmutatja, sikerrel jártunk-e.

A játék döbbenetesen szépen néz ki: saját motort használtok hozzá? Mit tud, mikre képes?

Igen, a New Uniont saját fejlesztésű motor, a Gem3 hajtja. Az engine legnagyobb előnye a beépített, ultraerős fejlesztői eszköztára, amely révén a játék minden egyes elemét villámgyorsan létre tudjuk hozni. A technikai paramétereket nézve elég, ha csak annyit mondok, több mint félmillió sornyi C++ kód dolgozik a háttérben.

Egyelőre csak PC-s kiadásban gondolkoztok, vagy esetleg számíthatunk konzolos változatra is?

Jelenleg még nem tudunk semmit ígérni a PC-s változaton túl.



ROSSZ FORMÁBAN

F1 Online THE GAME

[IRTA MO] *A Codemasters túl sokat szeretett volna markolni, de végül keveset fogott. Az F1 Online: The Game ideig-óráig leköti az ember figyelmét, de hosszútávon fárasztóvá, bosszantóvá, és nem utolsó sorban céltalanná válik a program.*

A nem túl precíz irányítás miatt még a hosszú egyenesek se adnak lehetőséget a párharcokra

Noha az F1 Online koncepciója alapvetően jónak mondható, tehát kapunk egy ingyenesen játszható, főként a stúdió évente megjelenő sorozatából kimaradó menedzselős vonalra hangolt, addiktív online játékot, ám a megvalósítás már közel sem ennyire üdvözítő. A klasszikus Micro Machines és a FarmVille szerelemgyerekének tűnő F1 Online: The Game célja egyértelmű: minél szélesebb közönséghez eljutni, és hosszú órákra a gép elé szegezni azokat is, akik nincsenek benne amúgy a Forma-1 világában. A száguldó cirkusz szerelmeseinek a menedzser opció, míg az egyszeri játékosoknak a pár körből álló futamok, a Unity engine-nek hála pofásan kinéző grafika, és az egyszerű játszhatóság a csali. Azonban a menedzser rész csak nagy jóindulattal nevezhető ténylegesen menedzsmentnek, inkább egyfajta RPG-s grindelésről van szó (igaz, a szórakoztatóbb fajtából), ráadásul a versenyzős rész még csak véletlenül sem adja vissza a Forma-1 hangulatát és valódi izgalmát, de legalább borzasztóan idegesítő.

Hiába a butított vezetési modell és az ablakba szorított képernyő, Monacóban versenyezni minden formában remek élmény

KEZDJÜK AZ ALAPOKTÓL!

A játék elindításához egy közepes erősségű gépre, stabil netkapcsolatra és egy emailes regisztrációra lesz csupán szükségünk, és ha ez megvan, akkor – némi képzavarral élve – máris a lóerők közé csaphatunk. Az F1 Online: The Game két nagy szekcióra bomlik. Az egyikben az utolsó csavarig licencelt F1-et kapjuk meg, időmérőfutamokkal, Grand Prix-vel együtt, ahogy azt kell. Itt lehetőségünk lesz szép sorban kinyitni a kezdésnek lakat alatt lévő autókat, pályákat és ismert csapatokat a versenyzés során.

Az izgalmasabb mégis a másik opció, melyben a nulláról indulva kell felépítenünk a saját Formula-1-es istállónkat. A csapatszínektől a logón keresztül egészen a sisakunk mintájáig mindent variálhatunk, majd az alapautóval nekivágva elkezdhetjük az igen hosszú, fáradságos, ám mégis szórakoztató munkálkodást. A legalacsonyabb, U jelű osztályban kezdünk, a versenyek során elért helyezésünk és a kitűzött csapatcélok teljesítésének függvényében nyert pénzjutalmak és tapasztalati pontok segítségével fejleszthetünk egészen a valódi Forma-1-es autók szintjének megfelelő S osztályig.

A KULISSZÁK MÖGÖTT

A legfontosabb helyszín a csapat székháza lesz, ami négy részlegnek ad helyet. A kutatás-fejlesztésen az egyes új, jobb teljesítményt garantáló alkatrészek megtervezése történik, amit azután szakembereink legyártanak a produkciós részlegen a prototípusok alapján. A marketing osztály értelemszerűen az imidzsért és a szponzori szerződések megkötéséért felel, míg a főhadiszálláson zajlik a versenycsapat tagjainak a képzése. A legfőbb dolgunk a versenyzéshez szükséges stabil háttér megteremtése, amit a négy egység folyamatos fejlesztésével, bővítésével érhetünk el. Az istállónk fejlettségi szintjét a jobb felső sarokban láthatjuk, ami a versenyeken mutatott formánk fényében hol gyorsabban, hol lassabban változik.

Az új épületek megépítéséhez és új szakemberek felvételéhez, illetőleg az egyes osztályok megfelelő működéséhez természetesen rengeteg pénz és XP, valamint a szintlépésekkor kiutalt fejlesztői pont szükséges, amiket Time Trial, Quick Race, Formula-1 és Championship (csak a 7. szint elérése után) versenyeken szerezhetünk. Ebből kezdetben a Quick Race és a Formula-1 futam a legkifizetődőbb. Előbbi tulajdonképpen az online multiplayer részt takarja, ahol 23, hasonló versenyosztályt képviselő ellenféllel egyetemben vághatunk neki a futamnak, míg utóbbiban a licencelt csapatok valamelyik pilótájának bőrébe bújva hajthatunk a kockás zászlóért. Természetesen nem árt, ha ezeken a küzdelmeken elsőként robogunk át a célvonalon, ám az is elég, ha a csapat által reálisnak tartott célt teljesítjük a futamon, például megőrizzük a 18. pozíciót. Ezeket egyébként érdemes folyamatosan figyelni, hiszen minden részleg támaszt elvárásokat felénk, amiket teljesítve extra pénzekhez és pontmennyiségekhez juthatunk hozzá.

Érdemes azonban elsőként a Time Trial opcióval megpróbálkozni. A fiktív, ám a valódi pályák ismert kanyarkombinációiból, részleteiből felépülő versenyhelyszínek alapos feltérképezést igényelnek, ráadásul itt annyi kört teszünk meg, ahányat csak szeretnénk, csupán azt kell megjelölnünk a menet elején,

ADATOK

KIADÓ **Codemasters**
FEJLESZTŐ **Codemasters**
MŰFAJ **menedzser**
MEGJELENÉS **2012 ősz**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **90%**

STÍLUSMINTA

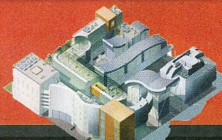
F1 2011
2011 (CODEMASTERS)

Bang Bang Racing
2012 (DIGITAL REALITY)

PRODUKCIÓS FÁZIS

KUTATÁS-FEJLESZTÉS

Az elsőként megnyitható egység az ötletgyár, ahol szorgos mérnökeink álmodják meg az autónk fejlesztéséhez szükséges alkatrészeket, majd prototípusokat készítenek ezekből, hogy a tesztelési szakaszt követően az éles versenyeken is felhasználhassuk a technológiát. Ne sajnáljuk a pénzt és az XP-t az újabb épületek felhúzására és perkek megnyitására, hiszen gyorsan kifizetődik.

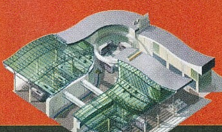


GYÁRTÁS

A produkciós részleg felel a dizájn tervek formába öntéséért, ezért igyekezzünk minél több alkalmazottat felvenni ide, hogy a pályán sikereket biztosító alkatrészek minél hamarabb, és persze minél költséghatékonyabb formában érkezzenek meg a futószalagról. A gyártási részlegre fokozottan figyeljünk, a gyors fejlődéshez és a dobogóra jutáshoz ez elengedhetetlen követelmény.

KERESKEDELEM

Talán elsőre meglepő, de ez a részleg majdnem olyan fontossággal bír, mint a kutatás-fejlesztés vagy a gyártás, hiszen itt foglalkoznak a szponzori szerződések megkötésével, amelyekből befolyó pénzeket azután a versenyzéshez elengedhetetlenül fontos dolgokra költhetjük. Minél kiterjedtebb a kereskedelmi osztály, annál nagyobb hasznot hajthatunk a reklámokból, hiszen az F1-ben is a szponzorok a legfontosabbak.



CSAPATKÖZPONT

Elképesztően összehangolt és precíz munka szükséges egy Forma-1-es futam zökkenőmentes lebonyolításához, és rengeteg múlik az emberi tényezőkön. A 10. szinttől megnyitható központban a versenycsapatunk tagjait képezhetjük tovább, akik azután már könnyedén előkészítik az autót a futamra, értékelik a teljesítményünket, taktikai tippeket adnak, és négy másodperc alatt lecserélik a kerekeket, ha arra van szükség.

Itt aztán senki se szól meg, ha a kanyart a másikra tapadva veszed be

hogy a saját, az országos, a világ, vagy a rivális osztályban lévő ellenfelünk legjobb időeredményét szeretnénk felülmúlni éppen, majd senkitől sem zavartatva, egymagunkban nekivághatunk az aszfaltnak. A hasznos tapasztalatok megszerzése mellett természetesen achievementeket és csapatcélokat is teljesíthetünk, így nem felesleges időpocsékolásról van szó, hiszen pénz áll a házhoz során az egér segítségével kell a pályán tartanunk a gépet, amivel alaposan meggyűlik majd a bajunk. Az irányítás konfigurálására van lehetőség, de csak a fék-gáz kombót és a gyorsításra szolgáló KERS-DNA párost programozhatjuk át más billentyűkre, a kormányzás mindenképp az egéren kell, hogy maradjon. Beakadások, kipörgések, kicsúszások, ormótlan kanyarodások egész sora vár

Habár sok szempontból kifejezetten nagy csalódás lett, de a licenc és a hangulat még így is el tudja vinni a hátán a játékot

egy-egy rekorddöntést követően, arról már nem is beszélve, hogy az autónk új fejlesztéseit is könnyedén lemérhetjük, amit utána a vaskos pénznyereménnyel járó bajnokságokban kamatoztathatunk.

A jutalmat azután a nekünk tetsző módon oszthatjuk be. Ha a fejlesztésben látjuk a jövőt, akkor invesztálhatunk a kutatóink munkájába, akik így gyorsabban állnak elő alkatrész ötletekkel, de akár fektethetünk a marketingbe is, hogy a szponzori bevételekből érjük el kényelmesen céljainkat. Mindegyik részleg esetében egy külön képességfán dönthetjük el, hogy melyik perket nyitjuk meg, és ettől függően lesz hatékonyabb az adott osztály működése, mondjuk a gyártósor 15 %-kal rövidebb idő alatt építi meg az adott alkatrészt. A türelmetlenebbek használhatják a játék mikrotranzakciós rendszerét is, ahol megvásárolt Codemasters pontokat válthatnak idő, pénz és egyéb boostokra, a Shop menüpontban.

DE MI ÉRTELME AZ EGÉSZNEK?

Azonban hiába tűnik mindez egészen biztatónak, a játékba erőszakolt versenyzős rész pillanatok alatt agyoncsapja a menedzsermód nem túl mély, ám mégis szerteágazó és rengeteg kihívást hozó játékélményét. Amilyen kezdetleges, olyan megbízhatatlan az irányítás: a döntött felülnézetű autóverseny ránk változatos formában és következetlenül, és ha ez nem volna elég a bosszankodáshoz, akkor elég belekóstolni a multiplayer versengésbe, ami finoman szólva sem a Forma-1 szellemiségét képviseli. Az ellenfelek folyamatosan nekünk jönnek, letolnak a pályáról, egyetlen hatalmas autókupacban lökdösődnek, a féket csak hírből ismerik, és rendszerint a kerékvetőről érkezve vágnak be elénk. Mivel az autók nem sérülnek (bármikor visszatehetjük magunkat a pályára egyetlen gombnyomással némi időveszteség fejében), és nem jár büntetés az ütközésekért, így aztán semmi sem szab gátat az ámokfutásnak: mintha megannyi őrült Maldonado-klón száguldozna az aszfaltcsíkokon.

Persze egy böngésző alapú programtól túlzás lenne valósághű szimulációt várni, de kérdem én, hogy mi értelme így az autónkat folyamatosan tuningolni, meghatározni a fejlődési stratégiánkat és tökélyre fejleszteni a pályaismeretünket, ha mindez a futamokon egyáltalában nem számít, hiszen az első kanyarban valami őrült belénk rohan, és onnan már esélyünk sincs a dobogón végezni. Az F1 Online: The Game így eléggé hamar céltalan autókázássá válik. A Unity engine két összeomlása között pedig lesz időnk elgondolkodni, hogy vajon miért is ülünk sokadik órája a monitoron kergetőző mini autókat bámulva.

VIHAROS LANDOLÁS

SHOOTMANIA STORM

[IRTA WILSON] **Gyakorlatilag a semmiből jött, mégis döbbenetesen gyorsan halad a fejlesztése. Végre kipróbáltuk az alig pár hónapja bejelentett ShootMania Stormot, a Trackmania sorozatról ismert Nadeo új játékát, ahol most az FPS rajongók kapnak szabad kezet.**

Régi, jól bevált, sokszor bizonyított trükk a videojáték fejlesztés világából: ha nincs elég embered, hozzáértésed vagy tapasztalatod valamilyen téren, fordulj az extrémitáshoz. Gondoltad volna, hogy az Introversion játékaiban azért harcolnak színes pacák, csodaszép sprite-ok és különös matematikai formák, mert a csapat annyira kicsi, hogy nincs se idő, se pénz, se erőforrás mindent rendesen lemodellezni, feltextúrázni? Tudtad-e, hogy a klasszikus, NES-es Marióban a bokrok valójában bezöldített felhők? Ilyen, és ehhez hasonló áthidaló megoldásokkal nap mint nap találkozhatsz úgy, hogy nem is veszed észre, és amíg nem lehet minden aprócseprő feladatot fillérekért Indiába és más, hasonlóan olcsó munkaerőt foglalkoztató országba kihelyezni, még ezer és ezer példa lesz. A francia Nadeo az egész karrierjét építette erre, hiszen a csapat csak a vázat adja, minden mást, gyakorlatilag végtelen mennyiségben maguk a játékosok szolgáltatnak. Ez a modell működött az autós játékokkal; menni fog FPS-ként is?

VIHAR KÖZELEG

A Shootmania: Storm pontosan ezt a feladatot veszi a vállaira, egy az egyben, szinte változtatás, nagyobb fejlesztés nélkül próbálva továbbvinni a Trackmania formulát. A bétateszt ebbe nyújtott betekintést, gyakorlatilag megkötések nélkül, elvégre az alapokon túl mást a Nadeo a teljes verzióban sem tervez nyújtani, így egy tetszetős menü, egy spártaian egyszerű szerverkereső, valamint egy piszkosul jól kigondolt, határtalan lehetőségeket nyújtó szerkesztőfelület várja az elkötelezett, tengernyi idővel és kreativitással rendelkező játékosokat.

De miről is van szó valójában? Egy olyan FPS-ről, ahol nincsenek kidolgozott, karakteres térképek, rendes arzenál, sőt, gyakorlatilag semmi, amit egy nagyobb stúdió játékba pakolni szokás. Ezek előállítása a játékosok feladata, akik ugyan szinte határtalan lehetőségekkel vághatnak neki a tartalom létrehozásának, de pár szabályhoz azért igazodniuk kell. A hagyományos fegyverektől például búcsút lehet venni.

LŐPOR ÉS IONÁGYÚ

Éppen ezért senki se lepődjön meg azon, hogy mindössze egy nyamvadt célkereszttel kénytelen boldogulni a csatatéren, ahol az első találat fáj, a második egyenesen a sírba visz, a puritánság pedig nem alkalmankénti jelenség, hanem egyenesen a játék gerince. Mert mondjuk ki, a Shootmania bizony rémesen ronda, tényleg érezni rajta, hogy egy szerkesztőfelület és a feltöltésre engedett játéktér korlátai közé van szorítva, ezért nem elég, hogy szinte minden pálya a jelenlegi, rettentően szűkös, a világosbarna kőből és a zöldellő mezőből táplálkozó palettát használja, de teszi mindezt olyan színvonalon, ami még közel egy évtizeddel ezelőtt is nehezen lett volna vállalható. A kijelzőt megalmodó iparostól nemcsak a munkaengedélyét kéne elvenni, de minimum a karjait is, hogy

ADATOK

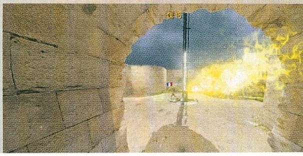
KIADÓ	**Ubisoft**
FEJLESZTŐ	**Nadeo**
MŰFAJ	**FPS**
MEGJELENÉS	**2012**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**95%**

STÍLUSMINTA

Quake 3: Arena
1999 (ACTIVISION)

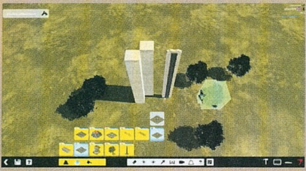
Trackmania 2: Canyon
2011 (UBISOFT)

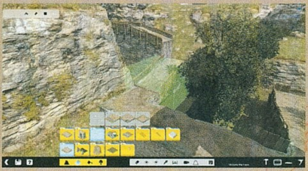
Talán még egy olyan játék se volt, ahol ennyire látványos lett volna a spectator nézet



PÁLYASZERKESZTŐ

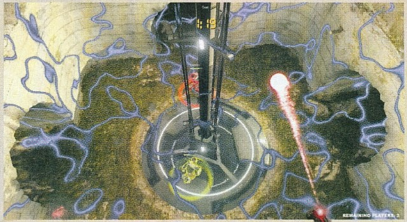
Ha Nadeo játékról van szó, nem mehetünk el szó nélkül a pályaszerkesztő mellett, elvégre, ahogy a Trackmania sorozatnál, úgy a Shootmaniánál is ez teszi ki a megvásárolt játék minimum háromnegyedét. A kezelőfelület azonnal átlátható lesz azok számára, akik korábban akár egy percet is eltöltöttek az aszfalt és a négykerekűek világában. Itt két módban lehet új pályát megálmodni: egyszerűben és bővítettben. Előbbi szinte a teljes minimumot adja egy üres terep, na meg a letehető tereptárgyak (fák, ugratók, falak) formájában, utóbbi viszont egyáltalán nem ismer korlátokat, és mindent a játékos kezébe ad. Elképesztő, hogy az Advanced szerkesztő mikre képes – a beállítások száma a végtelenhez közelít, még arról is lehet dönteni, hogy a bevitt találatok az életerő hány százalékát vigyék le, de lehetőség van saját zene, üdvözlő szöveg és egyéb üzenetek használatára is. A pályakészítés eltanulása nem egydélutános program, rengeteg a változó, a módosító tényező, így hosszú napok és hetek kínkeserves munkája, na meg egy kiadós tesztelés kell ahhoz, míg valami igazán jól sikeredik. Az biztos, hogy megéri, a Mania játékokénál hálásabb közönség bizony kevés van.





ilyen rémséget még egyszer ne szabadítson az emberiségre. Az első Photoshop gyakorlatokat idéző színátmenetek, a fémes keretek, a szivárványszínű és különböző méretű betűket használó kiírások, továbbá a játékteret rendszeresen kitakaró almenük kavalkádja köszönőviszonyban sincs a jó ízléssel vagy az esztétikával.

Ezt fel kell dolgozni, meg kell emészteni, Shootmaniázni senki sem a látványért, hanem a játékmenetért fog – az pedig többnyire rendben van, a Nadeo végig tartja magát a családbarát szórakozás ígéretéhez, na meg azokhoz a korlátokhoz, melyek miatt ez lesz 2012 és az elmúlt évek legegyszerűbb, leggyorsabban megtanulható shootere. Furcsának tűnhet ezek után, hogy tempója, módjai, mentalitása miatt vérrokonságot leginkább a Quake és az Unreal Tournament sorozattal vállalhat. Aki itt megáll, az meghal – a folyamatos mozgás, az ugrálás és a megfontolt lövések a legfontosabbak. Utóbbit már csak azért is érdemes észben tartani, mert az alig egy-két típusból álló arzenál mindegyike limitált mennyiségű, de újratermelődő energiatöltettel rendelkezik, így a vaktában lövöldözés maximális védtelenséghez és gyors halálhoz vezet. A kilőtt



golyók lomhák, kizárólag közelről halálosak, akkor viszont nagyon, nem regenerálódó, visszatölthető életerő nincs. Összesen két találattól bárki megfekszik, a második pedig bármikor, akár tíz perccel az első után is érkezhet, így tényleg teljesen kiszámíthatatlan, meddig is tart egy élet.

GRUNDFOCI

A Nadeo a játékmódok terén sem bánik szűkmarkúan az ötletekkel és a meglepetésekkel. A béta alapjáraton több szabályrendszert ismer, bemutatva például az instagib, a CTF és a máshoz nehezen hasonlítható Elite örömeit. Az első kettő különösebb magyarázatra nem szorul, az utóbbi viszont már nem egy egyszerű dolog. Két csapat küzd egymással, támadó és védekező szerepben, zászlóhúzással a középpontban, de azt csak egy rendkívül szűk ablakban, és akkor is csak pár másodpercen át lehet bevenni, így az időzítésnek és az összedolgozásnak itt is nagy szerep jut. A káoszt és az össznépi harcot a Royal mód hirdeti, ahol akár 32-en is egymás torkának ugorhatnak egyetlen arénán belül. A cél a túlélés: mivel újraéledés nincs, ezért kizárólag az utolsó életben maradt játékos lehet a győztes. A kihívásról maga a pálya is gondoskodik, mert a bejárható tér egy erőtér-buborék miatt folyamatosan szűkül, így a legvégére már csak egy zsebkendő méretű, apró kis terület marad szabadon, igazi gladiátoros leszámolással téve pontot a meccs végére. A legfurcsább

NADEO, A JÁTÉKGYÁR

Az ezredforduló óta létező francia Nadeo igazi játékgyárnak minősül. Már alapításuk éve óta ontják magukból az újabb és újabb címeket. Az 1999-ben elrajtolt Virtua Skipper ugyan nem éppen a legszélesebb közönségnek szóló játék volt, de a trilógiát követő Trackmaniával megtalálták mind a sikert, mind a saját hangjukat. A gépezet azóta is zakatol, a Shootmaniával az FPS-eket készülnek megreformálni, de úton van egy titokzatos Questmania is, amely már az RPG-k területén akar forradalmat csinálni.

mégis minden kétséget kizárólag a Joust, amely két játékos párharcáról szól, csakhogy az egész egy labirintusban zajlik, a fegyvert pedig kizárólag a két végén lévő póznák megérintésével lehet újratölteni.

Már ez a kisebb csomag is bőven elegendőnek tűnik ahhoz, hogy hetekig lehessen küzdeni, de a hosszú távú kikapcsolódásról, na meg a szinte kifogyhatatlan tartalomról maguk a játékosok fognak gondoskodni, elvégre itt nemcsak térképek, de komplett játékmódok is létrehozhatók. Ezen a téren a Shootmania egyszerűen verhetetlen: a beépített szerkesztővel, rengeteg türelemmel és szabadidővel, és persze hozzáértéssel szó szerint bármi létrehozható. Mivel a fontosabb értékeket könnyedén módosítható fájlok tárolják, ezért elméletben már egy fapados Notepad is elég a következő nagy, világmegváltó mod kidolgozásához, onnantól fogva pedig minden a közösség figyelmén múlik.

Ajánlott ehhez saját szervert is létrehozni, már csak azért is, mert a legtöbbről még az ott található térképek is leszipkázhatók, szabadon terjeszthetők és hostolhatók, így tényleg végtelen mennyiségű térképre, játékmódra lehet számítani már a közeljövőben is. Viszont az ezt segíteni hivatott böngésző és kereső nem áll a helyzet magaslatán. Nem elég, hogy ronda, de néha kifejezetten hátráltat is. Nem jelzi egyértelműen, hogy egy szerveren pontosan hányan tartózkodnak, épp milyen térkép, milyen típusú meccs fut, szűrni pedig kissé körülményes és nyögvenyelős. A határtalan szabadság elsősorban itt, illetve az ezzel szoros kapcsolatban lévő területeken üt vissza – jelenleg még nincs rendesen szortírozva a kínálat, így a fabatkát sem érő, átgondolatlan és kifejezetten rossz pályák között nehéz megtalálni az igazán jól sikerülteket.

Az alapok mindenesetre szilárdak. A jelenlegi paletta ugyan meglehetősen sablonos, de a jövőbeni kiegészítők és bővítmények ezen még változtathatnak. Az biztos, hogy a UbiSoft és a Nadeo mindent megtesz a siker érdekében, a Shootmaniát látványosan az eSport felé pozícionálják, már lezajlott több verseny is, így senki se lepődjön meg, ha jövőre már nemcsak Quake, UT és CS tornákról hall, hanem Shootmania kupákról is.

DOTA, ÚJRATÖLTVE

DOTA 2

VALVE

[ÍRTA TERA] A tavalyi év pénzdíjas játékversenyei közül a Dota 2 igencsak kivette a részét – másfél millió dollárnál is többet osztottak ki a profik között, amivel a második helyet szerezte meg az eSportok világában. Ami nem is olyan rossz eredmény, főleg azt tekintve, hogy még most sem tudjuk, hogy mikor fog megjelenni...

Csodálkozni ezen persze nem lehet, elvégre a Valve gondozza a dolgokat, tőlük pedig mit is várna az ember, mint durva késéseket és még ennél is durvább sikereket. A Dota 2 pedig úgy néz ki e két téren mindenképp tipikus Valve-játék lesz.

HOL VOLT, HOL NEM VOLT

A cikket persze kezdhetném a Dota-történelem felvázolásával; az eredeti WarCraft 3 moddal, az azt éveken át ingyen fejlesztő IceFrog Valve általi hirtelen, minden érintett számára váratlan leigazolásával, a Blizzarddal a névért vívott jogi csatározásokkal, a mai napig hiányzó megjelenési dátummal, a hasonló játékok, a League of Legends és a Heroes of Newerth párhuzamainak felrajzolásával. Nem teszem, hisz a hely kevés, a Dota 2 pedig megérdemli a részletesebb kivesézést. Igaz, tényleg részletes kivesézésre telefonkönyvnyi vastagságú különszámra lenne szükség, úgyhogy kéretik inkább kedvcsinálónak tekinteni jelen cikkünket.

Mi is az a Dota? – teheti fel rögtön a kérdést az, akinek nem tűnt fel, hogy az utóbbi egy-két évben a PC-s játékosok addikcióra és megszállottságra hajlamosabb fele szépen lejött az MMO-król, otthagyta az FPS-eket, és belevetette magát ebbe a különleges világba. Aki nem kapja fel a fejét modokra, annak talán a Demigod név mondhat valamit, hisz ez a játék három éve klasszikus, lemezes-fizetős formába próbálta belegyömöszölni ezt a stílust, világraszóló kudarccal.

A STÍLUS NEVE: DOTA

No, de ne kerülgessük tovább a kását: egy fantasy környezetű multiplayer játékról van szó, ami valahol a Diablo, az RTS-ek és az MMO-k határmezsgyéjén helyezkedik el, mindenhonnan a legjobb, legintenzívebb csatákat eredményező dolgokat átvéve. Két ötfős csapat küzd egymás erődítményeinek lerombolásáért az egyetlen hivatalos pályán, és bár a térkép szinte teljesen átjárható, mégis kiemelkedik három ösvény, mint fő közlekedési folyosók. A legtöbb küzdelem ezek mentén zajlik, hisz itt masíroznak a bázisban automatikusan termelődő harcosok, a creepek, ezen utakat védik az eleinte életveszélyesen erősnek tűnő tornyok, és itt van elég nyílt terület a vadabb képességek elsütésére.

Aktuális hősödet minden meccs előtt egy zavaróan hatalmas, 85 fura alakot felvonultató listából kell kiválasztanod, és bizony hosszú hónapokba is beletelik, mire ebből megtalálod az igazán kedvedre valót. Mindenki négy, teljesen egyedi képességgel rendelkezik (ebből egy különlegesen erős, csak magasabb szinten megnyitható fajta), és minden mérkőzés egy újabb esély arra, hogy valami új taktikát dolgozz ki ezekre építve. Az ütközeteket mindig első szintről indulva kezded, fejlődni pedig természetesen csatával tudsz – a legnagyobb jutalom az ellenséges hősök kiiktatásáért és

Nincs a földnek olyan feneketlen mélysége, fortyogó vulkánja, amely útját tudná állni a hősök és a creeperek félelmet nem ismerő seregének

ADATOK

KIADÓ **Valve Corporation**
FEJLESZTŐ **Valve Corporation**
MŰFAJ **RTS**
MEGJELENÉS **2012**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **75%**

STÍLUSMINTA

League of Legends 2009 (RIOT GAMES)
Demigod 2009 (STARDOCK)

az épületek rombolásáért jár, de eleinte jobban jársz, ha biztonságra törekedve csak a gépi irányítású creepeket ölöd (esetleg csak ógyelegsz a harcok közelében, hisz azért is jár XP). Mindeközben gyűlik a pénz, amit a térkép több kereskedőjénél tudsz millió és egy gyógycuccra, fegyverre, páncélra, vagy valami egyedi képességet adó tárgyra beváltani.

Bár csak egy pálya van, az is több lehetőséget rejt, mint amennyit az első hetekben ki tudnál használni. Ott van Roshan, a hatalmas démon, akit legyőzve extra jutalmat kapunk, ott vannak a titkos boltok, amelyekkel a frontvonalon is tudunk shoppingolni, a ward nevű cuccok, amelyekkel a fog of wart tüntethetjük el egy területről, a regeneráló zóna a bázisunk mélyén... Muszáj lesz folyamatosan kommunikálni társainkkal, jól begyakorolt taktikáinkon az események

Minimum kéthétnyi aktív játék kell ahhoz, hogy valaki átlássa, pontosan mi is történik a lenti képen!

BLIZZARD VERSUS VALVE: KIÉ A DOTA?

DOTA 1

DOTA 2

A játéktörténelem során gyakorlatilag még nem fordult elő, hogy valaki a Valve-et támadta volna: a szervereik feltörése, a Half-Life 2 és a forráskód kiszivárgása kapcsán ők voltak a szenvedő alanyok, de a DotA 2 bejelentését követően már a vádlottak padján foglaltak helyet. Az ok? A Blizzardnak nem tetszett, hogy az új stílust teremtő WarCraft modból akar sorozatot építeni egy rivális vállalkozás. Érvelésük szerint a DotA hozzájuk tartozik, annak ellenére, hogy a Valve fedélzetén ekkor már rég ott volt az az IceFrog, akinek a fejéből kipattant a játék ötlete. Szerencsére nagy sárdobálás nem lett az ügyből, egy-két nyilatkozatot leszámítva gyorsan sikerült megoldást találni, így a DotA név a Valve-nél maradt. A Blizzard sem ül a babérjain, ők a StarCraft II alapjaira építik a DotA utódját, amely a jelenlegi ígéretek szerint a Heart of the Swarmmal párhuzamosan jelenik meg, Blizzard All-Stars néven, a Warcraft, a StarCraft és a Diablo sorozat legismertebb hőseivel és gonoszaival, a már bizonyított játékmenettel tálalva, remélhetőleg ingyen és bérmentve.

függvényében változtatni, visszavonulni, vagy épp feláldozni magunkat.

SZÉPLELKŰEK KÍMÉLJENEK!

Mindezek együtt már most, a bétaverzióban, ki tudja mennyivel a „rendes" megjelenés előtt is lenyűgöző képet festenek. Azonban a játék legnagyobb erénye, a csapatmunka, a szinte kiismerhetetlenül változatos hősök egyben a legnagyobb gondot is jelentik. A játék ugyanis jóval összetettebb, mint első ránézésre (vagy akár egy hét játék után) tűnik, a Dota 2 a egyre több időre vesz ki minket a forgalomból, ráadásul minél magasabb szinten következik be, annál több aranyat is bukunk vele), zavaróan távol a frontvonaltól.

Nem véletlen tehát, hogy a főmenüben lapul egy Learn opció is, ahol a játék próbálná elmagyarázni a dolgokat. Bátran állíthatom, hogy teljesen hiába; bár szép, hogy próbálkoznak ilyesmivel, néhány játékos ezerszer jobban teljesít e téren. Az első trükkök elsajátításában, egyáltalán, az alapok megismerésében

Már csak a stílus, a név, és a fejlesztő miatt is sikerre van ítélve, de a free-to-play modell miatt mindenképp tarolni fog!

matematika mániásoknak, a statisztika-böngészés szerelmeseinek csodabirodalma lesz, hisz meg kell fontolni minden döntést, minden képességpont-elosztást, minden klikkelést.

Ez természetesen egyfelől baromi jó dolog, csak éppen amikor még ismerkedsz a játékkal, a hősökkel, a küzdelemmel, bizony nem sül el jól, amikor a csapatod nyilvánvalóan miattad veszít. Szerencsére a társaság nagy átlagban – egyelőre – nem annyira agresszív, mint a League of Legends felhasználói, de bizony érhetik az embert verbális inzultusok, ha nem feltétlenül érti meg ösztönszerűen, hogy mikor melyik ösvényen kellene védekeznie, hogy miért is volt felesleges épp azt a képességet elhasználnia, hogy miért nem látta magától, hogy a következő sarokban három felmérgesedett hős várja, hogy melyik tárgyat kellett volna megvennie, hogy kihúzza társait a slamasztikából. Így aztán nem elég, hogy az első meccseken előfordulhat, hogy felmenőink vad csuklásba kezdenek, de időnk jelentős részét fogjuk a hullaházban tölteni (a halál nekem a Purge Gamers e játéknak dedikált oldala és YouTube-csatornája segített, itt alaposan körülnézve már el tudtam kezdeni játszani botok ellen, kiismerve néhány, a kezdőknek ajánlott hőst, ellesve néhány tárgyvásárlási, fejlődési taktikát.

INGYENJÁTÉK (HAHA!)

A Dota 2 mod eredetéhez méltó módon teljesen ingyenesen lesz elérhető, megkapsz minden hőst, így tehát minden készen áll majd rá, hogy milliókkal kezdj el együtt játszani az első napon. Aztán, ha a sorozatos kudarcok és szidalmak ellenére sem adod fel, rájössz, hogy bizony nem véletlenül indít a játék a Dota-Store képernyővel, hiszen itt fogsz elkölteni annyi valós pénzt, mintha háromszor vennéd meg teljes áron a programot.

Ahogy a Team Fortress 2 is jóval több pénzt hoz a Valve konyhájára mióta ingyenes, úgy vélhetően a Dota 2 is milliókat fog Steamen keresztül átirányítani a fejlesztőkhöz. Annak ellenére is, hogy az összes cuccnak csak kozmetikai szerep jut: minden hősre jut sok tucat fegyver és páncél, így tényleg egyedivé teheted harcosaidat (ilyesmit Steam Workshopon keresztül a játékosok is alkothatnak). Szintén vásárolhatsz új, vicces kommentátorokat, belépőket bajnokságokra, extra borítást a csatamezőn a tárgyakat a hősök és a bolt között közvetítő málhás állatoknak, random ajándékcsomagot a meccsedet épp nézőknek (25 embernek csak 20 euró a pakk, a hülyének is megéri!), meg az egyetlen ténylegesen tápoló cuccként az általános Dota 2-szinted fejlődését majdnem duplájára gyorsító bónuszt is.

VISZLÁT, VILÁG

A Dota 2 ingyenes lesz, millió variációs lehetősége és taktikai mélysége miatt megunhatatlan, gépigénye egész apró, ám mégis kellemesen néz ki – talán nem megdöbbentő, hogy hatalmas siker lesz, amint méltóztatnak végre kiadni. Igaz, az alsó hangon is félórás meccsek (nem számít kirívónak az egyórás sem, nem a StarCraft 2 villámcsatáira kell számítani), no meg a tényleg meghökkentő mélység sokakat meghátrálásra késztet, viszont aki hajlamos arra, hogy ténylegesen elvesszen egy játékban, az a Dota 2-vel bizony megtalálja az adagját jó néhány évre.

E-SPORT SIKEREK

A Valve semmit sem bíz a véletlenre: a Counter-Strike már az indulása óta az eSport talpköve, és ha rajtuk múlik, ez a DotA 2-ről is elmondható lesz. A beharangozás a 2008-as Gamescomon kezdődött, ahol egymillió dolláros tornán bizonyíthatta a rátermettségét a világ 16 legjobb DotA csapata. Az eseményből azóta hagyomány lett és minden évben megrendezésre kerül Seattle-ben, de a játék már a World Cyber Games versenynaptárába is felküzdötte magát.

EGEK URA, VILÁGOK TEREMTŐJE

PROTEUS interjú

[ÍRTA WILSON] **Már a Path kapcsán is ráncolhattuk a homlokunkat, a Dear Esther után pedig pláne. Most a Proteus fogja kiakasztani a videojáték mérőket, hiszen se története, se főszereplője, és gyakorlatilag semmit sem kell benne csinálni. Mégis pazarnak ígérkezik!**

Lehet keseregni a digitális terjesztés röghöz kötött, sokszor irreálisan magas árai, a fizikai példány hiánya, vagy épp a fájlok mérete miatt, egy tény viszont vitathatatlan: ha nincs ez a váltás, talán soha nem tudtak volna olyan sikertörténetek íródni, mint a Minecraft, a Super Meat Boy, vagy épp a Bastion. Nem kell kiadónál házalni, a jobb eladhatóság érdekében kompromisszumokat kötni, és még a határidők is rugalmasak. Igaz, a bizonytalanság és a megélhetési lehetőségek kérdése nem elhanyagolható, félretolható dolog, de játékosnak és indie fejlesztőnek lenni ennyire jó még sose volt. Tudja ezt a Proteust fejlesztő **Ed Key** is – bár első műve játéknak csak nehezen nevezhető.

CSEREBOGÁR

Akkor mégis micsoda a Proteus? Talán kissé bántónak hangozhat, de a leginkább a sétáló szimulátor meghatározás illik rá. Ez a leírás a félelmetesen zseniális Dear Estherről is elmondható volt, csak ott az eseményeknek volt kerete, főhőse és története. Itt viszont nincs senki és semmi, csak és kizárólag te, egy felfedezésre váró sziget, valamint a lépéseid, kalandjaid során formálódó zene. És ennyi: se sztori, se szereplők, se küldetés, semmi, ami egy hagyományos játéktól elvárható.

Csakhogy a Proteus semmilyen szempontból nézve sem hagyományos, és pontosan ezért, valamint a hangulatáért nevezhető kiválónak. A véletlenszerűen generált terep miatt minden egyes séta, minden egyes kaland egy kicsi, önálló, egyedi történet, ámbár elemeiben ugyan ismétlődik, de ugyanaz a mező, domb, elhagyatott település vagy partszakasz kétszer sohasem szerepel.

TURISTAPARK

Interakcióra egyáltalán nincs is lehetőség: az élményről az Atari 2600-as korszakot idéző stílusban megálmodott, amúgy hihetetlenül gyönyörű táj, illetve a lépések által előidézett, dinamikusan változó zene és hanghatások gondoskodnak. A Proteus megértése és megszeretése éppen ezért nem egyszerű dolog, túl kell jutni azon, hogy ez nem egy hagyományos játék, hanem egy új, de a miénkhez kísértetiesen hasonló világ, ahol a kalandokat neked kell megtalálnod, esetenként rögtön megírnod, az egyszerű színek és a csodálatos formák magányos szigetén.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Ed Key

MŰFAJ
Kalandjáték

MEGJELENÉS
2012 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

The Path
2009 (TALE OF TALES)

Dear Esther
2012
(THECHINESEROOM)

Indítsunk a lehető legkézenfekvőbb kérdéssel: hogyan született meg a Proteus ötlete?

Kezdetben egy olyan, szabadon bejárható világú szerepjátékban gondolkodtam, amely nagy hangsúlyt fektetett volna a túlélésre. Csakhogy egyedüli fejlesztőként lehetetlen feladatnak tűnt megvalósítani, így kifogytam a lelkesedésből.

Úgy döntöttem, kerítek valami különleges, egyedi zenét. Ekkor találkoztam David Kanagával, és a vele való párbeszédből született meg az ötlet, hogy egy olyan interaktív világot építsünk fel, ahol a felfedezés, a kalandozás kelti életre és alakítja ki az aláfestő muzsikát.

Kicsoda valójában Ed Key? Min dolgoztál korábban? Főállású játékfejlesztő vagy?

Mielőtt indie játékfejlesztésbe kezdtem volna, több stúdiónál is megfordultam itt, Angliában. Személyes okokból kellett hátrahagynom (az ország más részébe költöztem) ezt az életet, de emellett kissé kiábrándultam az elfojtott kreativitású, túlságosan nagyra hizlalt játékokból is.

Pár évig egy szoftverfejlesztő cégnél dolgoztam, miközben a szabadidőmben a Proteust fejlesztettem, de nemrég kiléptem, így most már főállású indie játékfejlesztő vagyok. Eddig remekül megy, csak sokkal nehezebb feladat, mint hittem.

Napjainkban indie fejlesztőnek lenni fantasztikusnak tűnik: soha ennyi figyelem nem irányult még a független játékokra és azok készítőire, sőt, ha igazán szerencsés vagy, még dollármilliókat is kaszálhatsz. Milyen érzés egy ilyen klub tagjának lenni?

Haha, volt ugyan szerencsém több díjhoz és aktív sajtóérdeklődéshez is, de egészen biztosan nincs sem több millió dollárom, sem hatalmas rajongótáborom. Kemény munka ez: ha egyedül dolgozol, nemcsak a fejlesztéssel, de az újságírókkal, a formálódó közösséggel is foglalkoznod kell. Remélhetőleg mikor elkészül és megjelenik a Proteus, termel annyi pénzt, hogy a jövőben is ilyen különös, egyedi játékokat készíthessek.

A Proteusban meglehetősen kevés a tényleges játék rész, ezért akár sétáló szimulátornak is lehetne nevezni. Pontosan miről is szól?

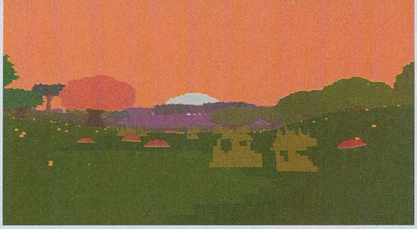
Nos, azért van benne játékmenet, csak nagyon minimálisan és keresned kell! A „sétáló szimulátor" megnevezés nem is olyan rossz, hisz tényleg mászkálás, felfedezés közben áll össze a kép és az a koncepció, amit Dave-vel kitaláltunk.

Nem aggódsz, hogy ezzel a céltalansággal, történet-nélküliséggel rengeteg potenciális játékost rémítesz el?

Egy igazán különleges, furcsa játékot lehet idegennek, elriasztónak is nevezni. Nem áltatom magam azzal, hogy több százezren kattannak rá a Proteusra, de persze reménykedem benne, hogy lesz annyi érdeklődő, hogy megérje ennyi időt és energiát áldozni a játékra. Mert mindenképp videojátékként tekintek rá, csak épp nem szokványosként, hanem sokkal minimálisabbnak, egyedibbnek látom a hagyományosnál. Mindig is a személyesebb, mélyebb élmények érdekeltek. Eric Zimmermann játékdizájner zseniálisan foglalta össze: „Lehet, hogy végül nem is játéknak hívjuk, de talán pont így változnak, bővülnek a kulturális irányzatok".

Kissé furcsának tűnik, hogy már fotorealisztikus grafikát is képesek megjeleníteni a mai gépek, az indie játékok (például a Proteus is) mégis úgy néznek ki, mintha 20-30 évvel ezelőtti hardveren futnának. Tudatos döntés volt ez a grafikus stílus, vagy csak így tudtad kompenzálni az erőforrás- és tapasztalathiányt?

Mindkettő: az ilyen és ehhez hasonló korlátok serkentik a kreativitást. Egy rendes stúdió erőforrásainak az ezredrészével

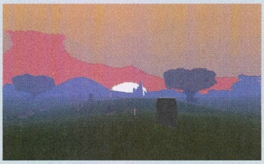


A véletlenszerűen generált terepnek hála soha nem fogod kétszer pontosan ugyanazt a tájat látni, akárhol is járj épp a szigeten

gazdálkodhatom, úgyhogy ennek tudatában kell döntéseket hoznom. Na meg ott van az alapanyag kérdése is, hiszen egy szobrász is másként alkot meg valamit, ha nem textillel, hanem kővel kell dolgoznia.

Imádom a látványos játékokat, például a Skyrimet, de nem hiszem, hogy fotorealisztikus lenne, vagy egyáltalán van-e értelme ezt a célt hajkurászni. Amint megteszed az első lépéseket, máris szertefoszlik az illúzió. Ez alatt nemcsak azt értem, hogy milyen furcsán viselkedik a növényzet, de például a kissé robotikus, élettelen szemmozgást is. Persze pazar élmény a hegyeket, a tájat bámulni, amire a festők már évszázadokkal ezelőtt rájöttek, de a játékfejlesztők még mindig olyan szabályok mentén dolgoznak, mint a textúrák mérete.

A zene fontos szerepet is játszik a Proteusban. Ki készíti a játék audio részét, és a hanganyag hogyan illeszkedik bele ebbe a különös világba?



A grafika ugyan roppant egyszerű, de mégis egészen egyedi és varázslatos hangulatot áraszt

Az alapvető szabályok ezzel kapcsolatban kifejezetten gyorsan összejöttek, elsősorban David Kanaga ötleteinek hála. A Proteus úgy működik, hogy létrehozok valami vizuálist, interaktívat (magát a világot), David pedig ehhez ír oda passzoló zenei betéteket, de ez visszafelé is működhet. A lények esetében David javasol interakciós lehetőségeket, amiket addig gyúrunk, faragunk, míg el nem érik a végleges formájukat.

A procedurális generálásnak hála minden világ egyedi: hogy működik ez? Miért generálódik véletlenszerűen?

Dióhéjban: kisebb régiókat generál a gép, amihez földterületet, növényzetet rendel, valós időben növekvő fákkal, majd ezt követően előre rögzített paraméterek alapján rak hozzá „érdekes funkciókat". A folyamatot a lények bepakolása zárja, amit a gép az adott terephez, a növényvilághoz és más faktorokhoz igazít. Azt hiszem a procedurális generálás általi felfedezés

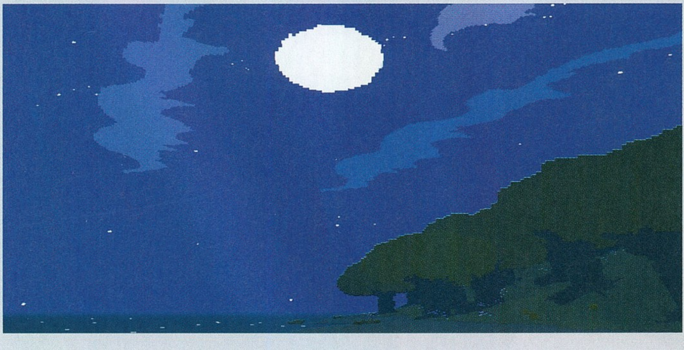
függője vagyok. Még most is, a tesztelés, a fejlesztés alatt is ezernyi olyan kis apróságot, helyszínt találok, amiket nem tudatosan raktam oda: remélem a játékosok is rá fognak bukkanni ezekre.

Hogyan fogod eldönteni, mikor lesz kész a játék – egyáltalán lehetséges lesz majd tovább bővíteni a Proteus világát, ha a kiadás után eszedbe jutna még pár új ötlet?

Ez elsősorban a tartalom sűrűségétől függ: tervezzük, hogy a jövőben új lényeket, új környezetet is hozzácsapunk a játékhoz, de szükség lesz több szürreális, varázslatos effektre is. Most például egy olyan technológián dolgozom, amely lehetővé tenné a világok megosztását screenshotok használatával.

Van már terved egy második játékhoz?

Igen, több is! Szeretnék még egy, a felfedezés köré épített játékot létrehozni, az egészet a túlélésre kihegyezve, elhalálozási lehetőséggel. Nem tudom, ez csapatalapú lesz-e vagy csak egy kölyökről szól, aki a hátsó kertben kergeti az álmait. Emellett van még egy prototípusom egy izometrikus stratégiához is, amin a közeljövőben várhatóan aktívan fogok dolgozni, feltéve, ha sikerül kielégíteni ezt a felfedezős vágyam.



ÉLŐHALOTTAK LONDONBAN: ZombiU

[ÍRTA MIDNITE] **Könnyű elképzelni egy vicces, Monty Python ihlette játékot, amiben angol úriemberek és a királynő, teázás közben megvetően nézik az utcákat elborító, hörgő zombihordákat a Buckingham-palota ablakából. Nos, ez nem az a játék. Egy kicsit sem.**

Ez nem egy tudományos alapú statisztika, de a zombirajongók táborában megélt évtizedes tagsá-gom alatt észrevettem egy érdekes dolgot. Azt, hogy a zombiapokalipszisre készülők nagyjából 95%-a úgy gondolja, ő is a túlélők közt lesz, míg a járványos szcenáriók leírá-sában csak a népesség 1-3 százaléka nem válik expressz módon rothadó élőhalottá.

Mikor már azt hittük, hogy több zombis játékra minimum egy évtizedig nem leszünk kíváncsiak, akkor került elő a ZombiU

Szóval racionálisan nézve, ha eljön a Z nap, mi itt mind borzalmas halált halunk, és agy után hörögve vonszoljuk majd foszló testün-ket a legenyhébb hússzag irányába. És most végre itt van ez a ZombiU nevű játék, ami pont erről szól.

HÉTKÖZNAPI TÖRTÉNET

London a középkorban már megélt egy világ-hírű járványt, egyszer még porig is égette valaki, napjainkban pedig újra szembesül egy betegséggel. A zombifertőzés a lakosság tete-mes részét átváltoztatta húsevő élőhalottá, akik a Buckingham-palota folyosóin és a kiürült város fölé tornyosodó Big Ben parkjában vadásznak az élőkre, valahogy úgy, ahogy azt tették a fergetegesen jó 28 nappal később másfél órája alatt is. Te egyelőre a túlélők közé tartozol, ám az ember veszélyeztetett fajjá avanzsált a zombihordák lakta városban, így túlélni nem lesz egyszerű feladat.

A ZombiU egy rendhagyó FPS, ami helyén kezeli a túlélés témát, vagyis ne szokd meg nagyon a választott karakteredet – hama-rosan úgyis szörcsögő szörnyként látod viszont, akinek rövid úton krikettütővel töröd szilánkosra a fejét. Fantaszti-kus módon, miután aktuális karaktered meghalt (és lássuk be, ebben az élményben sokszor lesz részed) egy másik túlélő bőré-ben ébredsz újra. A pályát ugyan ekkor mindig újra kell kezdened, viszont nem árt élénken emlékezni előző alteregód arcára, ugyanis ha zombifikált formájában felkuta-tod és megölöd, megtalálod nála a koráb-ban összeszedett cuccaidat. Multiban ráadásul ugyanezt a veled játszó barátok is képesek megtenni, vagyis sietős lesz szét-verni korábbi önmagad agyát a betonon, ha nem akarsz búcsút inteni az összekapart értékeidnek.

Egyébként teljesen szokványos feladata-ink lesznek, úgymint menni előre London rémvárosában, felszedni az összes ételt és lőszert, fejre célozva irtani a zombikat, és persze nem hagyni, hogy a hordák cafatokká harapják karakterünket. Mivel nincsenek automatikus mentési pontok, és a játék kife-jezetten büszke a zombikkal teljesen random módon berendezett dizájnra, a nehézség valóban elég realisztikusnak ígérkezik. Már egyetlen harapás is elég a Game Overhez. Visszatöltődő életerő természetesen nincs, sőt, a lőszerből bármikor kifogyni a biztos halállal egyenlő. Lássuk be, az egy lélegzettel végigtolt játékért járó achievementet maxi-mum az immunrendszer nélküli japán Quake veteránok fogják megkaparintani.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montpellier

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

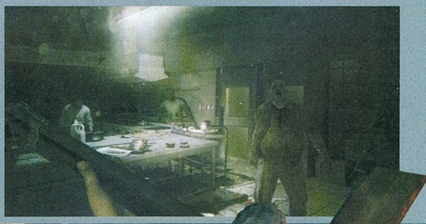
Left 4 Dead
2008 (ELECTRONIC ARTS)

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

TÚLÉLNI ÉS ÉLNI HAGYNI

A végletes realizmus (mármint hogy pont olyan gyorsan pusztulsz el, ahogy egy valódi zombi támadásban tennéd) azért teret enged klasszikusan horrorisztikus elemeknek is. A demóval találkozó szerencsés külföldi újság-írók olyan paráztatásról számoltak be, mint hogy a rájuk támadó zombik megpróbálnak „kibújni" a kézi konzol képernyőjén, a sötét-ben visszhangzó sikoltozások és rémületes hörgések idegtépőek, az áram néha hirte-len kimegy és elveszik minden tájékozódási pont – egyik sem épp csodálatos élmény. Túlélőhorror kategóriában ez a játék annyira hardcore kalandokat nyújt, amennyire az konkrét fizikai fájdalom okozása nélkül csak lehetséges – erre már az első játékmenet videók után is fogadni mernék.

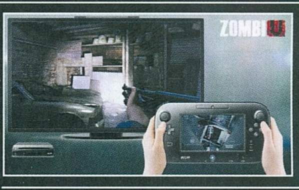
Grafikailag nem alkot emlékezetes mérföldkö-vet a játék, bár korunk elvárásainak megfe-lelő, szép és hangulatos a külseje is. Maga a



A WII U-S IRÁNYÍTÁS

Habár a Wii U érthetetlen, megmagyarázhatatlan módon még mindig nem rendelkezik pontos fogyasztói árral, az már most kijelenthető, hogy ez lesz minden idők legdrágább numerikus billentyűzete. A ZombiU zárjait ugyanis ezen az elven fogjuk kinyitni, feltéve, ha elektronikusak, és a zombik hagynak pár másodpernyi szabadidőt, plusz van bennük annyi türelem, hogy ne akarjanak rögtön felfalni.

A zárnyitás nem éppen a legkreatívabb ötlet, ahogy az inventory sem, de legalább mindkettő (főleg az utóbbi) kézenfekvő. Elvégre az érintőkijelzős, monstre kontroller tényleg jó szolgálatot tesz, ha a hátizsákban kell turkálni. Nem kell bevárni, míg betöltődik egy almenü, nem kell amiatt aggódni, hogy közben megcsócsálják az ember végtagjait, ráadásul sokkal menőbben is néz ki kijelzőt tapizni, mint kurzort mozgatni.



Reméljük, hogy az Aliens franchise jogtulajdonosai nem szeretnék sem WiiU-zni, sem zombik közelébe menni, mert egyértelmű, hogy a szonárt (vagy radart, ahogy tetszik) melyik film ihlette. Az biztos, hogy az itteni élőholtak nem olyan fürgék és ravaszak, mint az arctámadók, vagy a savköpő testvéreik, de az is tuti, hogy a sötét, koszos és halálos csapdákkal teli Londonban van elég hely a váratlan támadásokhoz.

világ (vagyis a modernkori London) pályánként központi hubokkal operál, az előzetes videókban többek közt egy óvodát és a Buckingham-palotát láthatjuk, de számtalan fincsi, a zombik által felforgatott brit turistacélpontot meglátogathatunk majd. Akár férfi, akár női karaktert választunk, aktuális hősünk mindig random generált vonásokkal rendelkezik majd, mert hát egyértelműen nem hosszú távra tervezték jelenlétét a játékban. Barátainkat is csak a zombijuk fölött lebegő gamertag alapján azonosíthatjuk be.

ZOMBIK, ZOMBIK MINDENÜTT!

Mivel elsősorban a debütálás előtt álló Wii U húzónevének tervezték, játékmechanikai szempontból a ZombiU egy kijelzős kontroller képességeivel is számol. Többek közt a mesterlövész távcső, a szkenner és egyéb precíziós, túlélési eszközök funkciói lesznek elérhetők az érintőkijelzős felületen. Térkép és tárgylista itt is van, amiket szintén a fő képernyőtől függetlenül, a kézi egységen keresztül érhetünk el. Még egy jó pont a realizmusnak, hogy a térkép vagy felszerelés panel megnyitásakor a világ nem fagy bele valamiféle szürreális idősztopba – a képernyőn láthatjuk a cuccai közt turkáló karakterünket, és a mögötte éppen elcsoszogó élőhalottakat is. Az biztos nem fog jól esni, de zseniálisan életszerű, hogy ha a zsákunkban/térképen keresgélés közben még fél szemmel sem figyelünk oda, akkor meglepetésszerűen levadásznak a zombik.,

A holminkat tároló apparátus neve egyébként Bug-Out Bag (BoB), ezt kell majd a zombivá változott, egykori önmagunknál megkeresnünk halálunk után, illetve más karakterek élőhalott ujjai közül kicsavarni, amikor multizunk. Pusztán praktikus szempontokból átgondolva a zombiapokalipszist, azt hiszem mindannyian a felszerelések, lőszer és étel felhalmozását rakjuk az első helyre. Erre egy saját, zárható Safe House formájában kapunk lehetőséget, bár az infók ennek működéséről még homályosak. Valószínűleg a BoB-ból pakolhatunk majd ki ezen a helyen, hogy értékeinket ne veszélyeztessük odakint az utcákon.

Az egyszemélyes kampány kihívásain túl is ígérget remek többfős játékmódokat a hivatalos website – kifejezetten tetszetős például a Túlélő vs. Zombik elnevezésű pszeudo-kooperatív mód. Itt az egyik játékos veszi magára az összes halvajáró irányításának feladatát a touch screen kontroller segítségével, társa pedig megpróbál minél tovább életben és játékban maradni.

ZOMBI MÚLTIDÉZÉS

Rendkívül nagy divat manapság ősrégi játékokra hivatkozni, ha inspirációs forrásról, remake-ről van szó. Ebből a Ubisoft sem akar kimaradni, így a ZombiU esetében rögtön az 1986-os Zombit vették elő, amire ma már talán senki sem emlékszik. A franciák ezt biztos, hogy sose fogják elfelejteni, elvégre ez volt a legelső saját kiadású játékuk a világpiacon. A ZombiU-nak van egy másik őse is: eredetileg Killer Freaks from Outer Space néven futott, élőholtak helyett őrlényeket szerepeltetve.

Az idei londoni olimpia első látogatója a nyitás előtt pár évvel érkezett, étlen-szomjan!

Z, MINT... KONZOL

Felmerül a kérdés, hogy tudunk-e játszani majd ezzel a remeknek ígérkező címmel egy vadonatúj, drága és gyönyörű Wii U beszerzése híján is? Nos, igen, a Nintendo valószínűleg nem fogja sokáig exkluzív címként őrizni a ZombiU-t. A Microsoft hasonló, az Xboxot kézi konzollal kiegészítő technológiája, a SmartGlass például tökéletesen alkalmas lesz a Wii U-ra kidolgozott játékok portjait befogadni. Ezt nem más mondta, mint a Ubisoft, akik a közleményeik alapján már most nagyon biztosak abban, hogy az élethű (halott hű?) zombis túlélés Xboxon is a megálmodott formában érkezik meg, kábé a SmartGlass tablettel egyidőben. És akkor még nem is említettük a fenti feltételeknek abszolút megfelelő Vitát, ami a PS3-hoz csatlakozva hajszálra ugyanazt tudja, mint a Wii U... Nincs több kérdésem.

Szóval kicsit sem tartok attól, hogy ez a játék nem fog kijönni az összes, vevőkörrel még rendelkező platformra. Így az egyetlen ok, amiért átgondolom a beszerzését, az a tény, hogy nem szeretem játék közben sorozatosan összepisilni magam. Márpedig a demó videók már önmagukban kiváltották azt a fajta karfaszorongatós riadalmat, ami ennél még sokkal idegtépőbb lesz a főhős bőrébe bújva, London utcáin bujkálva. Ha minden igaz, amit eddig ígértek, akkor a szívem egyik csücskét eddig stabilan bérelő Resident Evil elég komoly konkurenciát kapott. Arról nem is beszélve, hogy a zombik miatt most végre kezdem elfogadni a Wii U-t, mint érdekes lehetőséget...

SUGÁRFERTŐZÖTT ÁLMOK

RADIATED WASTELAND

[ÍRTA **WILSON**] **Szinte a teljes ismeretlenségből jönnek, mégis mernek nagyot álmodni. A Pixel Pandemic csapattal beszélgettünk új, böngészős játékukról, amely a klasszikus Fallout világához, harcrendszeréhez hasonló posztapokaliptikus terepet akaszt a kalandokra vágyók nyakába, egy MMO-szerű rendszerben.**

Kérlek, meséld el a Pixel Pandemic történetét! Kik vagytok, hányan tartoztok a csapatba, és miért döntöttetek a játékfejlesztés mellett?

Kicsi, független fejlesztőcsapat vagyunk, jelenleg alig 8 főt foglalkoztatunk. A három alapító eredetileg a szabadidejében, hobbiként vágott bele a játékfejlesztésbe, jó pár évvel ezelőtt, mikor az első koncepciót megálmodtuk. Egyszerű ötletünk volt: egy olyan böngészős játékot akartunk létrehozni, amivel mi magunk is szívesen múlattuk volna az időnket. Kicsit hardcore-abbat, komplexebbet szerettünk volna, valami bonyolultabbat, mint a facebookos játékok. A célunk az volt, hogy sok funkciót átemeljünk a legnagyobb MMORPG-ktől, lényegében egy tömörített, kicsinyített MMO élményt nyújtva, casual formában, úgy, hogy ne kelljen vele minden nap hosszú órákat tölteni, csak azért, hogy sikerüljön valami eredményt elérni, vagy, hogy tartható legyen a tempó a többi játékossal – ez egy visszatérő probléma.

ADATOK

KIADÓ
Pixel Pandemic

FEJLESZTŐ
Pixel Pandemic

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2012

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Fallout
1997 (INTERPLAY)

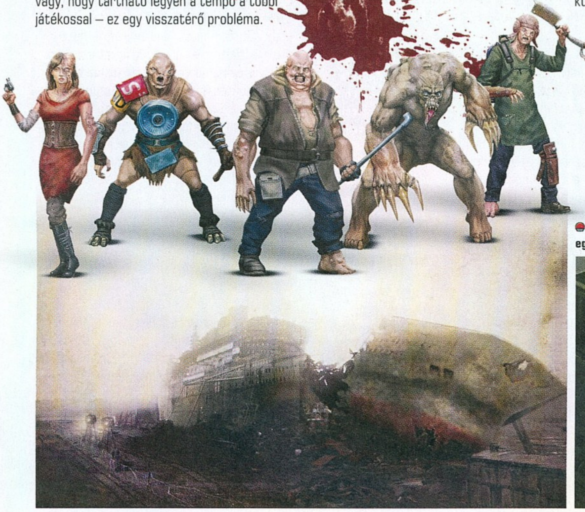
Zombie Pandemic
2009 (PIXEL PANDEMIC)

A stúdiónak már van egy régóta futó böngészős, ráadásul zombis játéka. Miért kell akkor egy új? Mi a különbség a Zombie Pandemic és a Radiated Wasteland között?

A Radiated Wasteland alapját ugyanaz a motor adja, mint amelyik a Zombie Pandemic-et is hajtja. Éppen ezért rengeteg játékelem azonos lesz, de a hasonlóság csak mechanikai szempontból érvényes, minden más oldalról nézve egy teljesen új játékról beszélhetünk.

A Fallout sorozat kezdete óta, de különösen a harmadik rész kiadása után a posztapokaliptikus téma szinte az egyik legkedveltebb lett. Ti miért döntöttetek e mellett?

Nos, mi mindig is nagy rajongói voltunk a posztapokaliptikus játékoknak. Nemcsak a Fallout sorozatot imádjuk, de az olyan kultikus filmeket is, mint a Mad Max. A legtöbb inspirációs forrást mégsem ő, vagy a Fallout adta, hanem olyan játékok és könyvek, mint a Stalker vagy a Metro, az elmúlt évek címei.



A játék története szerint a Föld már nem éppen az a szeretetteljes, barátságos, vagy lakható hely, mint amilyennek ma ismerjük. Be tudnád mutatni a történetet? Kiért és miért harcolunk, és hogyan csöppentünk ebbe a helyzetbe?

A történet egy globális katasztrófa után veszi kezdetét. A Földet lángba borította egy titokzatos eredetű meteor, elpusztítva Közép-Európát, az eget radioaktív, mérgező gázokkal teli katlanná változtatva, az emberiséget és a faunát veszélyes elemeknek téve ki, amely sokakat olyan mutánssá változtatat, ami láttán még a legbátrabb harcos is megrémülne.

A mutációk komolyan át tudják formálni a testet, néhány esetben teljesen megcsonkítva a szerencsétleneket, de akad olyan rondaság, aki igazi szupererőt kap a megnövelt fizikai tűrőképességnek köszönhetően – cserébe persze olyan buta és agyatlan lesz, mint egy zsák szög, az emberi testet és elmét éhező szörnnyé formálva át.

Milyen nagy a játékvilág és mennyire lehet szabadon bejárni? Egyáltalán mire számíthatunk: egy kötött, lineáris, történetközpontú sztorira, vagy sokkal inkább egy sandbox jellegű élményre?

A Zombie Pandemichez hasonlóan ez a világ is olyan apróbb területekre oszlik, mint egy táblás logikai játék. A jelenlegi számításaink szerint legalább 3000 ilyen mező lesz, de ez a szám a jövőbeni frissítéseknek hála folyamatosan nőhet. Természetesen lesz egy központi történet, számtalan mellékküldetéssel, szabadon bejárható világgal, valamint egy olyan végjátékkal, ahol minden szál egybefut és lezárulnak a fontosabb események.

A játékra MMORPG-ként hivatkoztok. Ez azt jelenti, hogy egy hagyományos 3D világra számíthatunk, vagy sokkal inkább egy tradicionális böngészős játékra, ahol inkább a szöveg, sem mint a grafika dominál, a funkciók, események zömét állóképekkel és temérdek szöveggel kommunikálva a játékos felé?

A játék böngészős lesz, 2D-s grafikával. Azért hivatkozunk rá MMORPG-ként, mert a játékmenet alapját a résztvevők

Az atomháború nem kímél sem embert, sem állatot, és még az egykoron lelkek százai lakta felhőkarcolóknak is befellegzett

Ha letakarnák a címet, a kép alapján ez akár a Black Isle-féle Fallout is lehetne

együttműködése, a virtuális világ szabad felfedezése adja, ahol minden eseményt a döntések irányítanak. Ezt szerepjátékként képzeltük el, karakterépítéssel, szintlépéssel, a történet felfedezésével, a planéta bebarangolásával.

Rengeteg eszköz áll a fejlesztők rendelkezésére, ha kis erőforrás igényű, böngészőben futó, teljesen 3D-s játékot szeretnének készíteni. Ott van például a már ezerszer bizonyított Unity, amiről mindenki szinte ódákat zeng. Nem próbálkoztatok esetleg vele, vagy egy másik, hasonló képességekkel bíró motorral?

A csapat több tagja is éveken át dolgozott AAA kategóriás, teljesen 3D-s játékokkal, de a Pixel Pandemic szellemiségét a játékmenet központúság adja: mi az egyszerű, böngészős formátumban hiszünk, elkerülve a 3D használatát. Nem azért, mert nem szeretjük a 3D-t, szimplán csak egy olyan játékot szeretnénk, amit szinte bárhonnét, bármilyen géppel el lehet érni, legyen szó PC-ről, mobiltelefonról vagy táblagépről. Mi nem a speciális effektekben, a pazar látványvilágban hiszünk, hanem a játékmenetben.

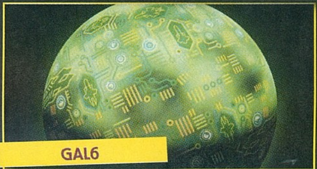
A harcrendszer körökre osztott lesz, de hogyan is működik majd pontosan?

A harcrendszer rengeteg taktikázási lehetőséget nyújt, valahogy úgy, mint az igazi klasszikus játékok, amikkel mi is napokat, heteket, hónapokat töltöttünk. Ilyen volt az XCOM, a Fallout vagy a Jagged Alliance. Éppen ezért a fegyverek különböző paraméterekkel rendelkeznek – például a shotgun közelről jóval nagyobbat sebez, hatalmas kritikus támadást zúdítva a célpontra, de távolra már annyira pontatlan, hogy nem éri meg használni. A robbanószerek ezzel szemben területre hatnak, a Molotovok égetnek, néhány puskának pedig komoly visszarúgása is lesz. Vagyis mindenre lehet számítani, ami egy ilyen típusú játéktól csak elvárható.

MAGYAR BÖNGÉSZŐS JÁTÉKOK

NADIRIM

Nem nagyon akad még egy olyan stúdió, mint a Digital Reality, amely évtizedek óta biztos pontot jelent a magyar játékfejlesztés egén. Nevükhöz kötődik a kultikus Imperium Galactica sorozat, a kiváló Haegemonia, a kifejezetten szórakoztató Desert Rats vs Afrika Korps, vagy épp az a Sine Mora, amely a japán gyökerű shmupokba hozott új színt. A Nadirim fejlesztése ugyan nem teljesen az ő vállukon nyugszik, de a belőlük kivált Twisted Tribebal karöltve álmodták meg első böngészős játékukat, amely grafikájával, színvonalával messze túlmutat bármin, amit ez a stílus csak fel tud mutatni. Az iparban szinte teljesen alulreprezentált perzsa mitológiából építkezve hoztak tető alá egy meseszép, felfoghatatlanul tartalmas szerepjátékot, amely szinte hónapról hónapra változik és fejlődik.



GAL6

Az ősi szabály szerint magyar játékfejlesztő kizárólag vagy második világháborús, vagy sci-fi stratégiát hajlandó csak gyártani. Ezt a mentalitást követte az egykori Gal6 is, amit ma már Galacticax néven kell keresni az internet bugyraiban. A cím ugyan változott, de a játék nem - az egyetlen magyar sci-fi böngészős játék mélyen kidolgozott világával, gazdag háttéranyagával tud kiemelkedni a konkurensekkel alaposan megszórt piac többi szereplője közül. Ez a kimunkáltság nem a véletlen műve, a veterán írói támogatást élvező Galacticax akár könyv formájában is megállná a helyét, így egyáltalán nem meglepő, hogy mind a mai napig gőzerővel üzemel, ezernyi játékossal a világ minden tájáról, még a Cape Verde Szigetekről is. Ha egy izgalmas űrkalandra vágysz, akkor ez a te játékod!

Két verziót is terveztek a játékból: egy hagyományos böngészőset és egy facebookosat. Mit tartotok a legnagyobb kihívásnak a facebookos fejlesztés kapcsán?

Elsősorban a böngészős változatra fókuszálunk, a www.radiatedwasteland.com címen várjuk a játékosokat, de természetesen lehetőség lesz a Facebookon is mutánsokat kergetni, olyan kisebb, extra funkciókkal, mint a barátok meghívása. Érdekes látni, ha egy új, a casual játékosokat megcélzó portál születik, de mi úgy véljük, hogy továbbra is a Facebook lesz az elsődleges hely, ahol a felhasználók új, kisebb, egyszerűbb játékok után kutatnak.

Tervezitek esetleg a játék fizetőssé tételét mikrotranzakciók által? A Free to Play végre már nyugaton is hatalmas piacot jelent, különösen az általatok is megcélzott Facebookon, az igazi casual birodalomban, ahol több száz millió játékos akad!

Igen, a játék free-to-play alapú lesz, olyan opcionális, vagyis egyáltalán nem kötelező fizetési lehetőségekkel, mint a prémium előfizetés, amely extra fegyvereket, páncélokat és más kiváló cuccokat ad a pénzért cserébe, de természetesen enélkül is lehet boldogulni a senki földjén.

Gondoltatok-e már esetleg arra, hogy más platformon is megpróbáljátok a szerencsétek? Az iOS kézenfekvő alternatívának tűnik, de vannak olyan új, izgalmas felületek is, mint a Google Chrome Store.

Igen, valójában az első játékunk, a Zombie Pandemic már több helyen, például a Google Chrome Store-ban, a Bigpointon és a PopMogon is elérhető, így a Radiated Wasteland esetében is vannak ilyen terveink. Egy natív iOS-es vagy Androidos app már fejlesztés alatt áll, így mobiltelefonról is elérhető lesz a radioaktív világ, úgyhogy akár már a buszon is lehetőség lesz a saját kis erődítmény bevédésére a mutánsokkal szemben.

VASMADARAK SZÁRNYÁN

WORLD OF WARPLANES

[ÍRTA CHRIS] **A World of Tanks sikere után a Wargaming.net csapata gondolt egyet, és a földről a levegőbe pattintotta soron következő vállalkozásának játszóterét, mi pedig pilótafülkébe ugrottunk, hogy kipróbáljuk azt, a levegőből tudva le a második világháború képzeletbeli csatáit.**

Az ingyenesen játszható játékok egyre nagyobb szeletét fedik le a PC-s játékpiacnak, amire az elmúlt pár év alatt a játékkiadók is felfigyeltek. Divatos szó lett a mikrotranzakciós vásárlás, egyre jobb minőségű F2P játékok lepik el a piacot, még az olyan nagy kiadók, mint az EA is egyre inkább tolódnak a free-to-play szegmens felé. Nincs is ezen mit csodálkozni, hiszen bő számmal akadnak cégek, akik egy-egy terméküket példa értékű sikerre vitték. Ilyen az ukrán illetőségű Wargaming.net csapata is, akiknek minden idők legsikeresebb tankos játékát, a World of Tanksot köszönhetjük. Egy ilyen kiváló teljesítmény után természetes, hogy készül egy folytatás is, amihez a kiadó fogta az eredeti receptet, hozzáadott egy adagnyi bárányfelhőt, majd az egészet kifutópályára helyezte – így született meg a World of Warplanes.

ADATOK

KIADÓ
Wargaming.net

FEJLESZTŐ
Wargaming.net

MŰFAJ
MMO

MEGJELENÉS
2012

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

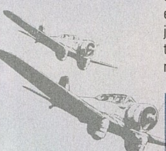
STÍLUSMINTA

Heroes in the Sky
2010 (GAMESCAMPUS)

World of Tanks
2011 (WARGAMING.NET)

A VÖRÖS BÁRÓTÓL KOREÁIG

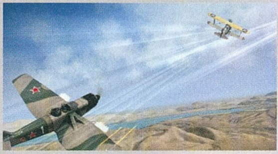
Azok, akik már játszottak a World of Tanksszal, minden bizonnyal ujjongva és komoly tapasztalatokkal vetik majd bele magukat a repülőgépes őrületbe, aminek főmenüje első ránézésre ugyanúgy fest, mint a tankos elődé, csak itt a lánctalpas monstrumok le lettek cserélve repülőkre. Minden ikon, minden menüpont a megszokott helyen pihen, WoT-veteránként szinte azonnal otthon érezzük magunkat a játékban, így nincs is más dolgunk, mint felpörgetni a propellereket és nekiállni az ellenséges gépek tűzcsóvává alakításának.



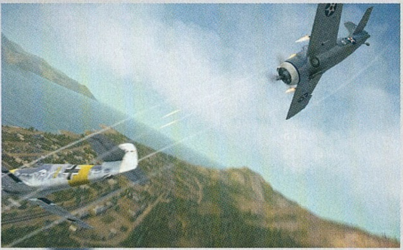
A World of Warplanes, hasonlóan elődjéhez, egy online játszható többszereplős program, annyi különbséggel, hogy tankok helyett repülőgépek csapnak össze a győzelemért. Ezeket a repülőgépeket különféle osztályokba sorolja a rendszer, egy-egy mérkőzés alkalmával mindegyik kategória képviselője megjelenhet a csatatéren. A legalacsonyabb osztályba kerülnek a kétfedeles, első világháborús csotrogányok, majd ahogy szépen, lassan haladunk előre, és gyűjtjük a tapasztalati pontokat és a pénzt, úgy nyithatjuk meg a jobbnál jobb masinákat. A játékban megtalálhatók az elmúlt 100 év repüléstörténetének leghírhedtebb példányai, így a kezdeti kétfedelesektől egészen a korai sugárhajtású gépekig mindenféle légi járművet kipróbálhatunk majd, méghozzá három nemzet színeiben.

Sajnos a bétateszt során még nem volt alkalmunk bepillantani a fejlődési fa koronájába, de nagy valószínűséggel hasonló rendszert üdvözölhetünk majd itt is, mint a tankos őrületben. Reményeink szerint különféle rádiókat, elsődleges és másodlagos fegyverzetet, no és persze jobb és erősebb motorokat pakolhatunk majd repülőgépeink vázszerkezetébe, na persze csak akkor, ha a megfelelő számú győzelemmel a hátunk mögött elég pénzt harácsolunk össze rájuk. Természetesen ezúttal is lehetőségünk lesz arra, hogy valódi pénztárcánk kicsattintásával töltsük fel a játékban található aranypénz készletünket, amivel drágán ugyan, de azonnal elérhetők lesznek a legfejlettebb cuccok is. Szerencsére a fizetős játékosok ezúttal sem jutnak majd behozhatatlan előnyhöz, hiszen

Az már egészen biztosan egy vesztett szituáció, ahol még az égen vagy, de a géped egyik felének már nincs szárnya



Kétfedelű gépre szélsebes, munícióval bőven megpakolt repülővel lőni nem túl fair



Szerencsére a vasmadarak átfestése nem annyira kötetlen, hogy rózsaszín gépek lephessék el a légteret

pár órányi (vagy legyen inkább az pár száz órányi) kitartó játékkal bárki behozhatja a lemaradását velük szemben.

VADÁSZGÉPEK 6 ÓRÁNÁL!

A játékmenet nagyjából ugyanúgy fest, mintha a már megszokott tankokkal vonulnánk csatába. Ezúttal is kétszer 15 játékos veszi kézbe a virtuális botkormányt, és próbálja meg ledarálni a másikat a csatatérről, igaz, ezúttal a levegőben. A helyzet annyiban más, hogy most már vannak opcionálisan elpusztítható földi célpontok is, melyek megsemmisítéséért nemcsak bónuszpontokat kapunk, hanem csapatunkat is hozzásegíthetjük a győzelemhez. Ebben lesznek segítségünkre a bombák, melyekkel megszórhatjuk az ellenséges raktárépületeket vagy bunkereket, viszont ezzel vigyáznunk kell, ugyanis ha bombázás közben túl alacsonyra süllyedünk, vagy túl közel merészkedünk az ellenség bázisához, a légvédelem pillanatok alatt miszlikbe apríthatja a gépünket.

Érdekes volt látni, hogy a készítők igyekeztek itt is megőrizni azokat a járműkategóriákat, amik színessé és izgalmassá tették a World of Tanksot. A World of Warplanes négy különféle kategóriába sorolja a repülőgépeket, de persze bétáról lévén szó még semmi nincs kőbe vésve. Az elsőbe kerülnek a hagyományos elfogó vadászok, tehát azok, akikkel a célunk az ellenséges repülőgépek elpusztítása lesz. Ezek a gépek általában gyorsak, fordulékonyak, valamint közepes tűzerővel rendelkeznek. Azután jönnek a nehezebb masinák, a vadászbombázók, melyeknek jóval vastagabb a páncélzatuk, viszont kicsit lomhábbak, mint az egyszerű vadászok. Őket az anyahajóról indítható társaik egészítik ki, akik a rakomány ledobását követően kifejezetten jó vadászokként harcolhatnak tovább. Végezetül pedig ott vannak az igazi nehézcirkálók, a nagydarab két- vagy többüléses bombázók, melyekben hátsó lövész gondoskodik a mögöttünk lévő terület tisztán tartásáról.

AMEDDIG A SZEM ELLÁT

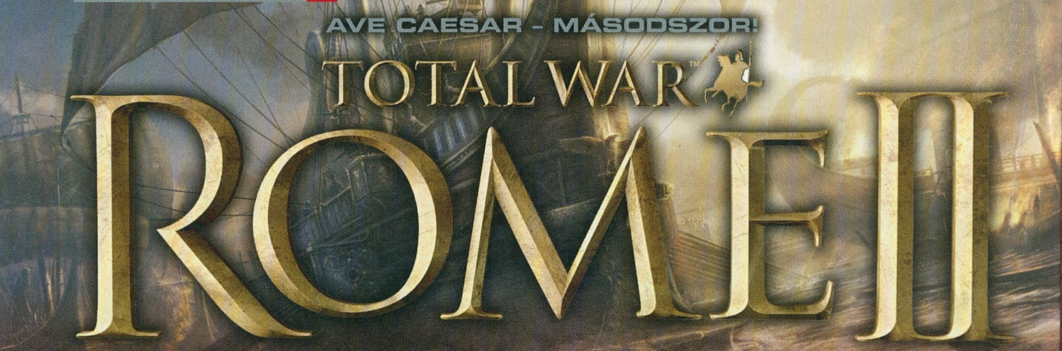
A World of Warplanes testében ugyanaz a BigWorld névre hallgató grafikus motor lüktet, mely az elöd megmozgatásáért is felel. A látvány ezúttal is pazarra sikeredett, a grafika szinte lemászik a képernyőről. Mozgás közben persze az egész egy kicsit másképp fest, valamint a kezelőfelület valamelyest belerondít a látványba, de szó mi szó, a készítőknek semmi okuk nem lehet a szégyenkezésre. A repülőgépmodellek eszméletlen jól néznek ki, a táj közelről és távolról is látványos képet tár elénk, az összhatás pedig egész impozánsra sikeredett. Az ilyesminek az átlag játékok többnyire megkérik az árát, sokszor a jó grafika mellé jó gép is dukál, de szerencsére a World of Warplanes ebben kivételt képez. A játék gépigénye ugyanis olyan alacsony (2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA), hogy még a magyar háztartásokban lévő számítógépek zömén is vígan elfut, ráadásul a grafikus beállítások közt lévő kismillió csúszka segítségével olyan sebességűre optimalizálhatjuk a játékot, amilyenre csak akarjuk.

A repülőgépes játékok esetében a legsarkalatosabb kérdés mindig az, hogyan képesek megoldani az irányítással járó gondokat a készítők. Mert tegye fel a kezét az, akinek még megvan a joystickja otthon. Na, tessék, nem vagytok túl sokan. Bevalljuk, már mi is rég kidobtuk porosodó örömbotunkat a szekrény mélyéről, hiszen nem sejtettük, hogy valaha még szükségünk lesz rá. Szerencsére a Wargaming.net csapata jól érezte, hogy nem sokan lehetnek már azok, akiknek még megvan a botkormányuk, ezért játékukat úgy készítették el, hogy egérrel és gamepaddel is tökéletesen irányítható legyen. Valószínűleg az előbbi, tehát az egeres vezérlés lesz az, amire mindenki leginkább kíváncsi, hiszen PC-s játékról lévén szó sokan dacból sem vesznek maguknak kontrollert. Az egérrel történő irányítás úgy fest, hogy a képernyő közepén látunk egy kört, ami repülőgépünk haladási irányát mutatja. Ekörül húzogathatunk egy másik kört, amit ha eltávolítunk a középsőtől, akkor gyorsabban fordulunk, ha közelítünk, akkor lassabban. Nem szükséges 2 négyzetméteres egérpad ahhoz, hogy tegyünk egy 360 fokos fordulatot gépünkkel, elég egyszerűen csak kitolni egy irányba a kurzort. Persze számunkra a kontrolleres irányítás jóval barátságosabbnak tűnt, mint az egeres, ettől függetlenül biztosra vehetjük, hogy a legprofibb pilóták egérrel és billentyűzettel alázzák majd porba a társaikat.

Habár még a WoWP sem jelent meg, mi már arról ábrándozunk, hogy milyen lesz a csapat következő, csatahajós játéka

HAMAROSAN A MOZIKBAN

Pontos megjelenési dátuma még nincs a játéknak, de a program belépett a zárt bétafázisba, így feltételezhetjük, hogy már csak hónapok, illetve mire ezeket a sorokat olvassátok, talán csak hetek vannak hátra a megjelenésig. Reméljük, hogy hamarosan mindenki számára elérhetővé válik a World of Warplanes, akkor pedig majd mi is visszatérünk még egy mindenre kiterjedő teszttel.



AVE CAESAR – MÁSODSZOR!

TOTAL WAR ROME II

[IRTA TIKA] **A Total Warban a történelem nagy és véres korszakait bemutató feldolgozásoktól lassan eljutottunk a feldolgozások feldolgozásáig. A Medieval és a Shogun után a Rome-ot is utolérte a bűvös kettes szám. A kocka tehát el van vetve, egy év múlva a római légiók megindulnak!**

Ahhoz képest, hogy június elején még olyan hírek érkeztek, miszerint a SEGA Europe bezárja a kapuit, és kivonul a tripla A kategóriás játékok piacáról, most már arra fókuszál a világsajtó, hogy lesznek-e harci elefántok (igen) és égő disznók (talán) a Total War Rome 2-ben. Egyébként a hír annyiban igaznak bizonyult, hogy a tavalyi év 100 milliós veszteségét a japán anyacég kénytelen drasztikus leépítésekkel kompenzálni, azaz az ausztrál és európai irodák bezárása elkerülhetetlenné vált. A legnagyobb címek – Sonic, Football Manager, Aliens, Total War – azonban futnak tovább, sőt, úgy tűnik, hogy az új Total War lesz a stúdió egyik legkomolyabb anyagi vállalkozása, hisz az eddigi epizódokhoz mérten 40%-kal nagyobb büdzsét irányoztak elő a fejlesztéshez.

A Rome alapjaiban véve a sorozat legsikeresebb tagja, és sokak szerint a széria legnagyobb mérföldköve (a Gamerankings.com-on 91,75%-os átlagon áll), tehát nem véletlen a nagy elán a stúdió részéről. A bejelentéssel egy időben egy előszereplős bemutató is napvilágot látott, amely néhány fontos dolgot már előrevetít, egyrészt, hogy lobogó csöcsök és vér nélkül nincs ókori Róma, másrészt, hogy az új epizódban az emberélet annyit sem ér, mint egy lyukas peták. Állhatsz te a hatalom csúcsán, biztos, hogy valaki a hátad mögött már feni a bökőt, ráadásul a játékban a köztársaság élén, vagy akár császárként is kiérdemelheted a céltábla szerepét. A politikai sakkjátszmán túl ez az epizód hívatott fókuszba állítani a nép egyszerű fiát, a katonát is. A Karthágó elestéről szóló beszámolók – ez az egy demonstrációs anyag készült még csak el – ugyanis egyöntetűen arról áradoznak, hogy egy ókori Ryan közlegény megmentése állt össze a pixelekből.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Shogun: Total War
2000 (ELECTRONIC ARTS)

Rome: Total War
2004 (ACTIVISION)

KARTHÁGÓ ELESTE

A harmadik pun háborúban (i.e. 149-146) két év kellett a rómaiaknak, hogy bevegyék Karthágót, a szerencsétlenek akkor még nem tudhatták, hogy a Total Warban ehhez elég lesz egyetlen óra. Az ősi város lényegesen nagyobb, mint a korábbi epizódok sablon erődítményei, sőt az utcák és terek labirintusa komoly építészeti remekműveket, szobrokat is magában foglal. A támadók a ledőlt falakon át – lélegzetelállító pusztításról, katapultokról, ostromtornyokról zeng a fáma – már nem a főtérre robognak, ugyanis az elfoglalható célpontok számának emelésével az ostrom egyfajta macska-egér játékká alakult át. A képekből az is kiderült, hogy a kikötővárost nem csak egyetlen oldalról lehet megközelíteni, a római gályák

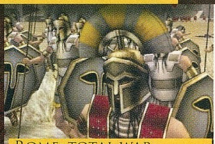
TOTAL WAR TÖRTÉNELEM

SHOGUN: TOTAL WAR

2000-ben jelent meg a Japán legvéresebb korszakát bemutató nyitó epizód, amely akkoriban elég egyedülálló módon két külön fázisra bontotta a játékos ténykedését. A kampánytérképen körökre osztott rendszerben lehetett mozgatni a kémeket és a csapatokat, de két sereg találkozásakor valós időben vívhattak meg egymással a formációk.

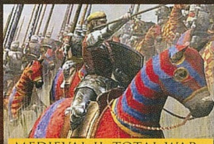
MEDIEVAL: TOTAL WAR

A 2002-es esztendő hozta el a középkor dicső lovagjait, az idegesítő pápák és a keresztes-háborúk korát. Az eredetileg Crusader: Total War néven futó, az 1087-1453 tartó időszakokat felölelő játék még a tatárjárást is feldolgozta. Az Európától a Közel-Keletig elnyújtott kampánytérkép először mutatta meg, hogy a vallás milyen komoly tényező a hódításban.



ROME: TOTAL WAR

Az időszámításunk előtti 3. századba elkalandozó játék az ókori Róma terjeszkedésébe vonta be a játékost. Teljesen 3D-s motor került az alkotás alá, és a csaták hitelességét mi sem igazolja jobban, mint hogy a History Channel és a BBC is felhasználta a TW-t szemléltetőeszközként. A seregek és kémek itt váltottak a szomszéd provincia mértékegységről a mozgáspontos lépésekre.



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

A Medieval 2 mindenben igazodott a Rome újításaihoz, és 21 nemzet több mint 250 egysége sorakozott fel a játékosok egere alatt, várva a véres ütközeteket. Számunkra talán ez a legkedvesebb epizód, hisz a Magyar Királyság ott volt a játszható nációk között, és az 1080-tól 1530-ig tartó időszakban komolyan odacsaphattunk a lovas íjászokkal, és a nehézlovassággal.

A vérzivataros időszak nem kímélt sem embert, sem várost: a közeli folyóknak, tengereknek hála az ellenséges sereg akár a partok felől is döngethette a települések kapuit

például befutottak az öbölbe és a homokos parton százával rakták ki a légionáriusokat, és mindez a csatafelületen történt, nem a kampánytérképen! A harci elefántok mellett leginkább a rombolhatóság mértékét említi minden forrás, és azt a bizonyos „Ryan" dolgot. Az új grafikus motor ugyanis lehetővé teszi, hogy egyetlen katona vállára ültesd a kamerát, és az ő szemén keresztül lásd az ókor legvéresebb csatáit. A kameranézet a léptek mozgásával együtt imbolyog, megremeg a közelben becsapódó katapult-lövedékektől, tehát egyfajta dokumentarista jellege lesz, miközben néhány érdekes dolgot is felfed előttünk.

Az egyik, hogy az alakzatban mozgó bakák nem csupán különböznek egymástól, de bizonyos érzelmeket is láthatunk az arcukon, ha a közelben álló bajtársaik összeesnek. A közelharcba pedig minél több véletlenszerű animációt (ütés pajzzsal, kivégzőmozdulatok) igyekszik belesajtolni a fejlesztőcsapat, és a katonákon a hadjáratok során egyre több sebhely lesz látható, miközben a felszerelésük is egyre kopottabb külsőt kap. Az említett kameraállás arra is jó, hogy személyesen bejárhatod például egy ostromtorony belsejét, és megfigyeld, hogyan reagál az AI az ütközetre: tanúja lehetsz akár annak is, mikor parancsokat üvölt a centurió, ha váratlanul oldalba kapja a formációt egy ellenséges egység. Ennek a látványelemnek az új párja pedig egy távoli taktikai nézet, ahol ikonok formájában jelenik meg a sereg – erre ugye a harcmezők megnövelt mérete és a katonák létszámának növekedése (10000 fős csatákról regélnek a források) miatt lesz szükség.

PANNONIÁTÓL BRITANNIÁIG

A kampánytérkép a Rome első részénél lényegesen több területi felosztást, azaz régiót tartalmaz, számszerűsítve úgy 100-nál is többet, de a régiók ezen túl provinciákba lesznek rendezve, és ezek a nagyobb adminisztratív területek jóval egyszerűbben kormányozhatók. A kartográfiai terjeszkedés egyébként a keleti civilizációk irányába bővül, ám hogy ez jelent-e újabb nációkat, azt még nem tudni, ugyanakkor biztos, hogy a nemzetek között jobban elkülönülnek a kulturális különbségek.

Az AI az egyes törzsfők, uralkodók esetében például nem számszerűsítve vezeti le a diplomáciát, tehát egy hódításra berendezkedett barbár törzs előbb vágja a hátadba a fejszét, mintsem hogy kiejtenéd: „kereskedni jöttem". Persze lesznek ennél kifinomultabb tárgyalópartnerek is, például Egyiptom. Minden náció úgymond saját személyiséggel, egyedi fejlesztésekkel, csak rá jellemző reálpolitikai célokkal, hosszú távú tervekkel rendelkezik. A kémek pedig képesek lesznek az előbbi információkat kifürkészni, magyarul a szomszédos nemzetről egyértelműen kideríthető, hogy adott körön belül milyen durvaságra készül ellened.

TE IS FIAM BRUTUSZ? MÁR MEGINT...

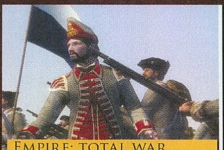
A történelem és a játék együtt alakítják a kiválasztott nép sorsát egy drámai döntésekkel teli eseménysorozatban. A játékmenetet tehát komoly scriptek támogatják, például római oldalról a játékos a könyvekből ismerős történelmi fordulatok mellett olyan nagyságokkal is biztosan összefut, mint Julius Caesar, Kleopátra, Tiberius Gracchus vagy Scipio Aemilianus. A fejlesztőcsapat egyszerűen azt szeretné, hogy egy olyan birodalomban találd magad, ahol az árulás és összeesküvés mindennapos, ugyanakkor nem kell fejest ugranod egy minden részletet felölelő irányításba, ezért is lesznek a légiók. A hadsereg légiókra tagolása megkönnyíti a döntéseket, mindig tudni fogod, hová kell utánpótlás, ki merre vonuljon, másrészt a légiók között a római elődökhöz hasonlóan soha nem lesz két egyforma, ugyanis a származás helye, a sikerek és kudarcok (bizony, ha egy légió többször is meghátrál vagy csatát veszít, akkor nem a dicsőséges jelzőt fogják ráaggatni) után kapott jellemzők határozzák majd meg az arculatukat.

ROMA VICTOR?

A többjátékos módról ezen a készültségi fokon egyetlen dolgot tudunk biztosan, hogy lesz, és hogy a grandiózus tervek már megvannak, de hogy mitől grandiózusak, arról egy árva konkrétum nem hangzott még el. Az egyjátékos szál viszont szinte tapintható formában van jelen, az egy adott képernyőn párhuzamosan folyó szárazföldi és tengeri ütközet lehetősége például remek, a testközeli nézet szintén parádésnak tűnik, jó hír továbbá, hogy a diplomácia és az AI teljes mértékben átdolgozásra kerül. A Rome 2 minden tekintetben maga alá akarja gyűrni az elődöket, nagyobb térkép és harcmezők, több egység, megnövelt létszám, így nincs más hátra, mint kivárni, és remélni, hogy mindez valóban így is lesz.

ÉS A KONZOL?

A mai világban már kissé furcsának tűnhet, hogy egy 25 éves múlttal, illetve egy világra szóló, rendkívül fontos sorozattal rendelkező stúdió távol marad a konzoloktól (és most nem a Blizzardra gondolunk). Miért nem volt eddig hagyományos Total War például PS3-on vagy Xbox 360-on? Nincs itt szó titkos megállapodásról, a színfalak mögötti gáncsolásról, szimplán csak nem elég erősek a jelenlegi gépek ahhoz, hogy kezelni tudják az alkalmanként több tízezer fős seregek hadmozdulatait. A Total War széria ennek ellenére már nem kerülgeti sokáig a forró kását: a következő konzolgeneráción talán már a Rome II-vel is találkozni fogunk!

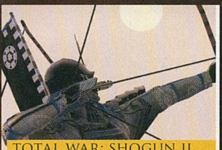


EMPIRE: TOTAL WAR

Az Empire 1700-1825-ig tartó időszakával több különlegességet is hozott, például különálló kontinenseket, de ott volt a Road to Independence néven futó kampány is, amely Amerika születését kísérte végig bejátszásokkal, no meg a fontosabb helyszínek és csaták érintésével. A tengeri csaták külön felületet kaptak, a vitorlások ágyúi valós időben szaggathatták egymást.

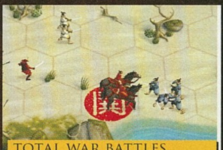
NAPOLEON: TOTAL WAR

Első ízben tért el a Creative Assembly az átfogó, történelmi korokat jelölő előtagtól, és Bonaparte Napóleon élettútját kísérte végig Korzikától Waterlooig. Az alig két évtizednyi háborúskodás az itáliai hadjáratra, az egyiptomi kiruccanásra és az Európa bekebelezését bemutató etapra oszlott fel, és az Empire köntösét öltötte magára a csaták hiteles feldolgozása érdekében.



TOTAL WAR: SHOGUN II

A hadakozó fejedelmek korához visszatérő alkotás újra megmutatta Japán szépségeit, és jelezte, hogy egy új éra következik a sorozat történetében az új alcímmel (a TW lett az előtag). A tradicionális hangulat elsöprő lendülettel vitte a szamurájokat újfent győzelemre, a multiplayer avatar, és a hozzá kapcsolódó többjátékos kampány bebizonyította, hogy online is van élet.



TOTAL WAR BATTLES

A táblagépeket is utolérte a végzet, ugyanis iOS platformra is megérkezett a Total War. Az egyszerűsített játékmenet hexákra osztott terepen, de valós időben zajlik (de az egységek kizárólag előre és oldalra mozoghatnak). Tartalmaz toborzást és építkezést is, így mindenképp ez a legegyedibbnek, legkülönlegesebbnek számító epizód a sorozat történetében.

RESIDENT EVIL 6

Nagygenerállal, és a sorozat történetének eddigi legváltozatosabb kampányával szeretne új életet lehelni a Resident Evilbe a Capcom. Kipróbáltuk a hatodik rész több fejezetét, első kézből járva utána annak, hogy vajon tényleg képes lesz-e megújulni a kultikus RE család.

[ÍRTA WILSON]

Sakoku, avagy „az ország lezárása" – Japán mindig is értett ahhoz, hogy a nyugati fül számára is jól csengő szavakkal örökítsen meg egy-egy történelmi jelentőségű eseményt. A Sakoku minden kétséget kizáróan ilyen volt, hiszen a tizenhetedik században a felkelő nap földje úgy döntött, hermetikusan elzárkózik a világtól és a külföldiektől, kizárólag a saját népének szentelve minden erejét, erőforrását és idejét. Mai fejjel nézve talán elképzelhetetlen, hogy tud valaki csigaként a saját házába bújni, de a Sakoku kétszáz éven át állta a sarat. A japán nép kemény, ragaszkodik az elveihez, a hagyományokat szentnek tekinti, a változtatásokat pedig tűzzel-vassal üldözi – de ha tüzes vasat, jobban mondva izzó acél – és ólomgolyót öntenek előbb a nyakába, aztán még a küszöbére is, hajlamos átgondolni az érveit. A szamurájok és a tradicionális japán kor lezárása vérzivataros, harcokban és áldozatokban gazdag időszak volt, de jól megmutatja, hogy egy ország képes új alapokra helyezni magát, ha már nincs más választása. Valami ilyesmi lehet most Japánban, a játékiparban, ahol nemcsak a dominancia veszett el az elmúlt évtized során, de egy-két kivételtől eltekintve szinte behozhatatlan lett a hátrány. Hol vannak már a korszakalkotó játékok, az innováció, az éllovas pozíció? Elköltöztek nyugatra, mert már nem a kelet diktálja a tempót, és még a fáklyát is kivették a kezükből, így jobbára hátul, a sötétben kullogva próbálnak ragaszkodni a bizonyítottan idejétmúlt kötelékekhez. Az élet és a farkastörvények nem őket igazolják, a SEGA a süllyedő, több jéghegyet is bekapó hajóját teljes leépítéssel és visszafejtéssel próbálja nyugodtabb vizekre kormányozni, a Capcom pedig minden, már ismert sorozatát készül nyugati fejlesztőkhöz kifarmolni. A Resident Evil 6-ra ez a szabály ugyan nem vonatkozik, az viszont biztos, hogy minden centijén és minden rothadó szörnyén érezni: itt bizony valami nagy, valami határozottan új dolog készül!

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2012. 10. 02.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Resident Evil 4
2005 (CAPCOM)

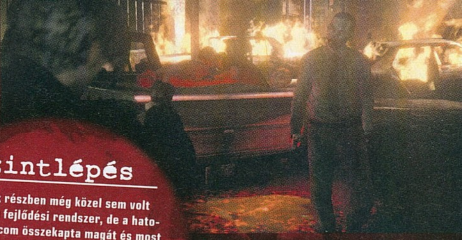
Resident Evil 5
2009 (CAPCOM)

FORRADALMAK

Nagy szó újításról, és változtatásról beszélni egy olyan sorozat esetében, amely a számozást tekintve ugyan a hatodik részhez ért, valójában viszont ennek minimum a dupláját küldte ki a piacra. A Capcom érti a dolgát: volt már újrakiadás, remake, HD-sített verzió és gyűjteményes csomag is a Resident Evil család szinte összes fontosabb tagjából, és akkor még nem is beszéltünk az olyan, semmi máshoz nem hasonlítható spinoffokról, ahol a

Ezek a zombik már nem a régi zombik, hiszen késsel, pisztollyal is jól bánnak. Sőt, valójában nem is élőholtak: minden ellenfél fertőzött.

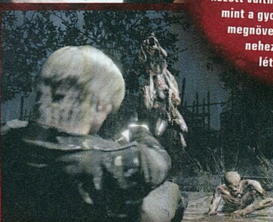
A negyedik rész óta már egyáltalán nem lepődünk meg, ha több emelet magas szörnyek akarnak bekapni



Egy métert se tudsz úgy megtenni, hogy körülötted ne borulna valami lángba

Szintlépés

Az ötödik részben még közel sem volt tökéletes a fejlődési rendszer, de a hatodikra a Capcom összekapta magát és most már a karaktereket is lehet finomhangolni. Szinte minden ellenfél kidob magából egy kisebb csomagnyi XP-t, amit a küldetések között válthatunk olyan képességekre, mint a gyorsabb újratöltés, vagy a megnövelt sebzés, ami az egyre nehezedő kampány miatt létfontosságú lesz.



folyton visszatérő gonosz és az élőholtak sínen futó shooterként, vagy épp fénypisztolyos akciójátékként keltek életre.

A hatodik rész nem ezt az utat követi, hanem megteszi azt, amit már minimum fél évtizeddel ezelőtt meg kellett volna tennie: modernizál. Elvégre nem nagyon van a Földön még egy olyan, egyöntetűen mainstream játék, amely annyira konok lett volna, mint a RE, ha a változtatásokról van szó. A tankirányítás, a célzás és a mozgás különválasztása, a teljesen csőszerű pályadizájn mind-mind olyan elem, ami felett nemcsak eljárt az idő, de már kifejezetten bántja a szemet és a lelket, ha ezzel kell foglalkozni. A jó hír, hogy a listán szereplő tételek egyike miatt sem kell már aggódnunk, mert a vaskos, több órányi történést tartalmazó előzetes verzió kész tényekkel és felejthetetlen jelenetek egész sorával mutatta meg, hogy ez már csak nyomokban Resident Evil. Ennél jobb hírt pedig elképzelni se lehetne.

LEON

A legalább három kampányt (és ha igaz, talán egy negyediket is, lásd az Ada Wongról szóló dobozunkat) tartalmazó, döbbenetesen tartalmasnak ígérkező RE6 legnagyobb és talán legizgalmasabb szelete annak a Leon Kennedynek jutott, aki már a sorozat kezdete óta az események középpontjában áll. Nincs ez másként most sem, elvégre nem éppen teadélutánokat idéző esemény az, ha valaki magát az Egyesült Államok első számú emberét, az elnököt kénytelen fejbe lőni, miután az élőholtként/fertőzöttként szeretné megcsócsálni az egyszeri ügynök ütőerét. Leon és aktuális társa, a bájos Helena egy golyóval, és annak köszönhetően egy kivégzéssel csöppen bele az egész Földön átívelő történetbe.

A három; a főszereplőket, a helyszíneket és a hangulatot is a saját medrében tartó kampány nem titkoltan a meglehetősen vegyes ízlésű rajongótábor teljes kielégítése céljából jött létre – a Leon szál épp ezért a klasszikus Resident Evilt, az akciót a könnyed horrorral keverő korszakot idézi fel, kifejezetten hangulatosan. Sajnos igazi rémisztgetésnek, meglepő vagy megdöbbentő fordulatoknak, ne adj'isten furmányos logikai feladványoknak nyoma sincs, így aki a Resident Evil 5 kiváló kiegészítője után azt remélte, hogy a széria visszatér ehhez az irányhoz, sajnos csalódni fog.

Ez azonban nem feltétlenül rossz dolog, hiszen egy olyan komótos, gondolkodós szelet túlságosan is kilógna a száz százalékosan akcióorientált kampányból, így az itteni, harcokkal bőven megszórt tempó pontosan olyan, ami egy ilyen típusú játékba még belefér. Leonék történetét a borús, esős éjszaka, és a totális tanácstalanság kíséri végig, így előbb egy teljesen elhagyatott épület, később pedig egy kísértetkastélyra emlékeztető, nyirkos és nem éppen barátságos hodály várja őket.

CHRIS

Nemcsak Nem kizárólag Leon számít veteránnak a családban, de a Chris is, aki most egy kontinenssel arrébb, a neonfények és az egyre inkább terjedő fertőzés árnyékában, Kína szívében csöppen váratlan helyzetbe. Christ alaposan megviselte az Umbrella ténykedése, egy bárban, egy üveggel a kezében siratja a szép időket, de ahogy az az akciófilmekben szokás, gyorsan észhez térítik, hogy ismét fegyvert ragadjon és egy osztag élén szálljon szembe a bioterrorizmus új csatlósaival.

Ez a fejezet egyértelműen a Resident Evil 5 tábornak szól, azoknak, akiknek még kissé lassú volt a RE4, a RE5 pedig nem elég könnyed. Chris maradéktalanul kielégíti az igényeket, elvégre egy métert nem tud megtenni úgy, hogy ne botlana egy késes, vagy épp egy géppisztolyos (mert igen, az ellenfelek itt már nemcsak lassan vonaglanak, de lőnek is) fertőzöttbe. A helyszínt tekintve messze ez hozta a legkevesebb meglepetést, és a legkevésbé izgalmas részeket, elvégre a teljesen sötét, alig pár négyzetméteres háztetők, illetve az ezt váltó, rettenetesen keskeny folyosók és apró termek nem

EXTRA JÁTÉKMÓDOK

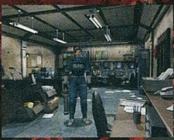
Nem áll meg az élet a játék befejezése után sem, mert a Capcom az eddigi hagyományokat követve ismét extra játékmódokat kínál. A brutálisan hosszú sztorimód mellé legalább ketten is felsorakoznak, mert a RE4-hez hasonlóan itt is lesz egy különálló, Ada Wong központú kampány. Ada története kizárólag egyedül élhető át, a hölgy ezúttal íjjal és nagyot taroló bombákkal takarítja el az útjából az ellenfeleket, legyen az ember, szerencsétlenül járt kormányügynök, vagy nagy veszélyt jelentő fertőzött. Viszont nem Ada az egyetlen bónusz: a multiplayer oldalt Agent Hunt fogja erősíteni, ami rendkívül ötletesnek ígérkezik. A sztori végigvitelét követően lehetőség lesz visszatérni a korábbi pályákra, ezúttal az ellenfél szerepét magunkra öltve, szabadon irányítva a szörnyeket.

SZÁMOZOTT RÉSZEK

RESIDENT EVIL 1

A kezdetek kezdete. Az 1996-os Resident Evil ugyan nem nevezhető stílusteremtőnek – az Alone in the Dark jó pár évvel beelőzte – de szerepe a modern túlélő horror játékok létrejöttében vitathatatlan. A PC-s játékosok számára hardver igényével írta be magát a történelembe: futtatása kizárólag 3Dfx kártya megléte esetén volt lehetséges!

RESIDENT EVIL 2



A második rész sokak szerint mind a mai napig a sorozat csúcspontja. A helyrepofozott irányítás, a kategóriákkal szebb látvány, na meg az ekkor még rém izgalmas, és egyáltalán nem bugyuta történet okán lehet rá kellemesen emlékezni. Pedig nehéz szülés volt, eredetileg sokkal komorabb lett volna, de a fejlesztés egy újrakezdés után új irányt vett. A többi már...

RESIDENT EVIL 3

A Silent Hillnek Piramisfej, a Resident Evilnek pedig a harmadik részben debütált Nemesis lett a legkultikusabb ellenfele. A rakétavetővel és drabális testével is támadó Tyrant folyamatosan megkeserítette a túlélésért küzdő főszereplők életét, a lehető legrosszabb pillanatokban tűnve fel az égő város, a könyörtelen apokalipszis közepén.

RESIDENT EVIL 4

Egyetlen olyan epizód sem mert akkorát újítani, mint a negyedik. Nem is csoda, hogy a rajongók sokáig tűzzel-vassal kergették, sőt, sokan mind a mai napig kívülállóként tekintenek rá, pedig a RE4 játéktörténelmi jelentőségű program, amely nemcsak új célpont felé kormányozta a Resident Evil hajót, de kijelölte a modern túlélő horror játékok új irányvonalát is.

RESIDENT EVIL 5

Habár a kifejezetten remek (bár osztott képernyőn szinte használhatatlan) kooperatív játékmód miatt kéne a RE5-re emlékezni, a legtöbbek fejében mégis a fekete fertőzöttek botránya, illetve az utolsó főellenség okán maradt meg. Elvégre ki a franc gondolta volna, hogy egy vulkán közepén kell apró cafatokra lőni egy Goro-szerű Albert Weskert?!

éppen azok az elképzelhetetlen, földöntúli vagy legalább érdekes helyszínek, ahol órákra el lehetne veszni.

JAKE

Az utóbbi feladat, vagyis az izgalom és a kiszámíthatatlanság ezért a tetőtől talpig zöldfülű, eddig sosem látott Jake Mullerre hárul, aki származása, na meg a vérében zakatoló antitestek okán is különösen fontos az amerikai kormány és a vírussal harcoló egyéb szervezetek számára. Jake teljesen új felfogást követel meg: igaz ugyan, hogy jól bánik az egy lövéssel halált hozó pisztollyal, de akkor érzi magát a legjobban, ha puszta kézzel és lábbal apríthatja az ellent.

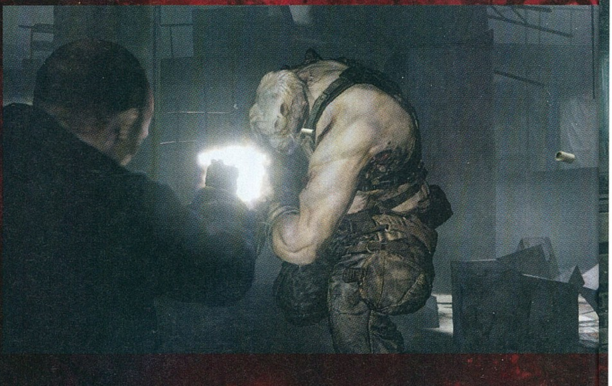
Ez a közelharcra helyezett hangsúly teljesen idegennek tűnhet a sorozattól, de a tény ettől még tény marad: Jake, Chris és Leon is legalább annyiszor fogja az ökleit és a bokáját használni, mint a lőfegyvereit. Jake ráadásul egy cirkuszi akrobata kecsességével és sebességével képes hatalmas távolságokat leküzdeni, hol kiszögelléseken, hol póznákon ugrálva, szaltózva, valahogy úgy, mint Perzsia hercege, csak itt nem halálos csapdák,

Egy Resident Evil játék sem jelenhet meg gótikus kadérális, vagy valami templom nélkül

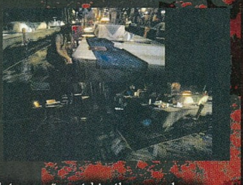
hanem végtelenül mély szakadékok és kifejezetten barátságos helyiek asszisztálnak a mutatványokhoz.

HÁZTŰZNÉZŐBEN

A történet, a karakterek és a segítők ugyan újak és eltérőek, de közös kapocs azért mind a három szál között van – az események idővel természetesen összeérnek, így a világ három különböző felén zajló események mind egy pontban futnak majd össze. Sajnos quick time eventből, gombnyomkodásból, analóg kar forgatásból az egészséges mennyiségnél jóval több van, az viszont tény, hogy mind a helyszíneket, mind az átvezető videókat tekintve ez az eddigi legfilmszerűbb, legkidolgozottabb Resident Evil. Most már nem kartonlapokból kifeszített díszletek, hanem igazi városok, termek, szobák és épületek várnak, a blőd, még mindig ZS-kategóriás történetet pedig legalább emberszerű, rendes párbeszédet folytató szereplők színesítik. Ennél persze jóval fontosabb, hogy mindez hogyan zajlik. A válasz? Igazi tökös TPS-ként! A negyedik résszel 180 fokos fordulatot vevő sorozat számára eddig se volt idegen a nagy tételben adagolt harc, de a nyögvenyelős irányítás és az emiatt nevetségesen visszafogott, egy helyben toporgó ellenfelek korszaka lejárt. A váltást és az újítást annyira komolyan vették Japánban,



A CO-OP

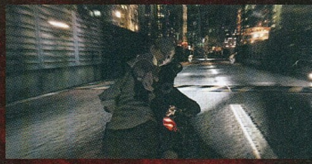


Már az ötödik rész is kategóriákkal élvezhetőbb volt egy ismerős társaságában, de a hatodikat már bevallottan a kooperatív játék köré fonja a Capcom. Ezúttal minden egyezni látszik: még az osztott képernyős mód is élvezetes lett a szélesvásznonra húzott kép miatt. Ráadásul ebben az esetben a képfrissítéssel sincs probléma, és a részletek minőségén sem kellett csökkenteni. Természetesen a legjobb ezúttal is az online móka, mind a kampányban, mind a Mercenaries módban. Ott igazán kreatív ötletekkel találkozhatunk, elvégre a történet szálai több ponton is összeérnek. Mi ebben a különleges? Az, hogy a többi kampány szereplőit ekkor lehet, hogy épp hozzád hasonló játékosok irányítják, így sosem tudhatod, hogy az út vagy a szakadék túloldalán ember, vagy gép játszik-e.

hogy – és most induljon a dobpergés – célozni és lőni is lehet egyszerre, anélkül, hogy meg kellene állni. A minden szempontból forradalmi változtatás teljesen újraírja a dinamikát, így a Resident Evil 6-ot már tényleg érdemesebb shooterként, igazi akciójátékként kezelni.

Nem jár azonban jól, ha a stílus egyértelmű egyeduralkodójával, a Gears of Warral hasonlítjuk össze, mert annál azért jóval döcögősebb, kidolgozatlanabb. A legnagyobb hiányosság ebből a szempontból a fedezékrendszer nyerssége: csak kevés, szinte előre rögzített helyen van mód fal vagy más kiszögellés mögé húzódni, az onnan való kihajolás és célzás pedig jóval lassabb, pontatlanabb, mint ebben a kategóriában bárhol máshol. Pedig a golyótalálatok kivédése nem éppen elhanyagolható, már csak az életerő rendszer miatt sem. A több kockára osztott mutató szembe megy a mai trendekkel, és csak egyetlen szegmensig kínál automatikus regenerálódást, így a gyógyító növények és az instant orvoslást hozó aeroszol megtalálása, beosztása, jó időben való ellövése most is megmaradt. Az ehhez megálmodott új tárgylista kezelése szerencsére már nem olyan körülményes, mint régebben, akár menet közben, a játéktérből is elérhető – igaz, a nálunk lévő cuccok felhasználása, kombinálása vagy átadása még mindig megerősítést kér, ami a harc közepén nem feltétlenül az a dolog, amivel bárki szívesen foglalkozna.

Maga a célzás és a lövés sem egyszerű. Valami érthetetlen okból a kamera a lehető legközelebbről mutatja az eseményeket, így a képernyő felét általában nem hátborzongató jelenetek, vagy épp csodás tájak, hanem egy izmos hát tölti ki, így a célkeresztnek csak egy meglehetősen kis terület jut. Ez már csak azért is problémás, mert a nem fejre mért lövések nem hatásosak, és mivel a fertőzött ellenfelek visszanövesztik a végtagjaikat, sőt, rosszabb esetben rögtön nyolc újat is raknak a lelőttek helyére, ezért csak és kizárólag lefejezéssel lehet végleg pontot tenni a problémás egyedek életének végére. Viszont a szörnyek legalább ezúttal is páratlanul egyediek – a csápos, karmos rondaságok mellett gigantikus, komplett épületek méretével vetekedő főellenfelek és szinte sebezhetetlen BOW-ok (bio organic weapon) egész sokasága osztja és várja a halált, ami a golyóban kifejezetten szűkölködő csatatéren intenzív, feszült helyzeteket eredményez, kicentizett lövésekkel, élet-halál helyzetek tömegével.



Háztetőn, motoron és gyalog is lehet ritkítani a fertőzöttek végtelenül nagy seregét

A feladat ugyan nehéz, de nem lehetetlen. Mivel a történet során mindig akad egy társ az éppen aktuális szereplő mellett, ezért nem kell a magányos hős szerepébe bújni. A RE5-tel ellentétben az AI most nem nyúlja le az összes gyógynövényt és töltényt, és az ellenfeleket se nézi boci szemekkel: lőnek, céloznak, felsegítenek, ha elfogy az életerő (feltámasztani csak egyszer lehet, a halál utána végleges), bakot tartanak, vagyis mindent tudnak, amit eddig, csak most már nincs okunk panaszkodni rájuk.

A ZOMBI VISSZATÉR

Valahogy így lehetne a legjobban összefoglalni a Resident Evil 6-ot is: sokkal inkább evolúció ez, mint forradalom, de talán pontosan erre van szüksége annak a sorozatnak, amely lényegében egy új műfajt teremtett, de túl sokáig ragadt a saját, kompromisszumot és rugalmasságot nem ismerő szabályainak labirintusába. Ennek a korszaknak – hála az égnek – végre vége, a Capcom elindult a jó irányba. Októberben pedig kiderül, hogy az első fejezetekben tapasztalt új lendület kitart-e a masszív kampány végéig.

A tavalyi (PC-re meg sem jelent) Spider-Man: Edge of Time csúfos leszereplése után nagyon bíztunk benne, hogy az idén nyáron debütált Csodálatos Pókember film mellé érkező játékadaptáció kiköszörüli a csorbát, és végre egy olyan programot kapunk, amiben élvezet a hálószövő bőrébe bújni. Hiába kaptuk meg azonban ismét a szabadon bejárható New Yorkot, a végeredmény ezúttal sem egy olyan játék, amire évek múltán is emlékezni fogunk.

[ÍRTA BATE]

Nincs könnyű dolga a legújabb Pókemberes játéknak, hiszen egyszerre több előítéletet is le kell dolgoznia. Egyrészt megkerülhetetlenül felmerül vele kapcsolatban a „mozifilm-adaptáció” besorolás, ami a játékok világában nem jelent túl sok jót az elmúlt egy évtized silány feldolgozásainak köszönhetően. Másrészt adott egy fejlesztőcsapat, a Beenox, akik az előző Pókemberes fejlesztésükkel igencsak felsültek, hiszen az Edge of Time alcímmel ellátott program a játékkritikákat összesítő Metacritic oldalon mindössze 57%-ot kapart össze, és mi is csak 58%-ra értékeltük a PC Guru 2012/02-es számában. Ráadásul az említett játék tavaly októberben jelent meg, ami alapján az ember joggal feltételezheti, hogy az aktuális játékukra nem nagyon jutott több fejlesztési idő, mint egy év – ami még egy vérprofi csapatnak is kevéske, és minden rosszindulat nélkül mondhatjuk, hogy a Beenox nem tartozik ebbe az elit rétegbe.

A The Amazing Spider-Man tehát nem született túl szerencsés csillagzat alatt, de mi ennek ellenére is bíztunk benne, hogy ismét kapunk egy élvezhető Pókemberes programot. A végigjátszást követően aztán meglehetősen vegyes érzésekkel álltunk fel a játék mellől, hiszen tagadhatatlanul egy szórakoztatóbb kalandot kaptunk, mint amilyen az Edge of Time volt, viszont tartalmilag a program helyenként visszafejlődött az elmúlt évek hálószövős játékaihoz képest, és hiába kaptuk meg újra a szabadon bejárható New Yorkot, sajnos a fejlesztők nem tudtak mit kezdeni a rájuk szakadt hatalmas lehetőséggel.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Beenox

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A The Amazing Spider-Man 2012. június 29-én jelent meg Xbox 360-ra és PS3-ra, a PC-s verzió pedig augusztus 10-én kerül a boltok polcaira.

Második rész?

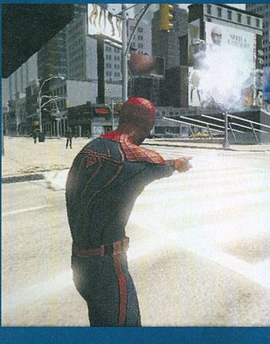
Az már biztos, hogy 2014-ben érkezik majd a mozikba a Csodálatos Pókember második része, azonban nem biztos, hogy az Activision várni fog addig egy újabb Pókemberes játékkal. Mi legalábbis nem lennénk meglepődve, ha jövőre érkezne egy folytatás a The Amazing Spider-Manhez. Persze ehhez az is kell, hogy sikeres legyen az idei játék.

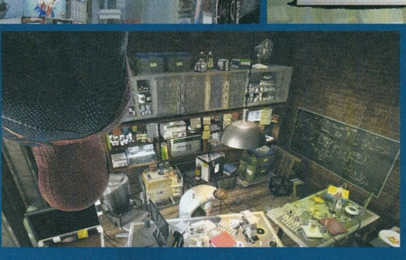
FELDOLGOZÁS, VAGY NEM...?

Mielőtt azonban belevágnánk a játék kivesézésébe, először lássuk, hogy miképp is viszonyul a The Amazing Spider-Man a hasonló címmel mozikba került „nagytestvéréhez”. A játék ugyan tényleg a filmhez készült, azonban nem konkrét adaptáció, ugyanis a program nem újrajátszatja velünk a mozgóképes változat eseményeit, hanem folytatja azokat. Hetekkel (hónapokkal?) járunk a mozi eseményei után, a város már kiheverte a Gyík okozta traumát, Dr. Curt Connors egy intézetben „pihen”, Peter Manhattanben lakik és igyekszik ápolni a kapcsolatát Gwen Stacyvel, aki még mindig az OsCorp vállalatnál dolgozik. Hősünk egy nap meg is látogatja barátnőjét a munkahelyén, pont akkor, mikor a cég (természetesen szigorúan titkos körülmények között létrehozott) keresztezett fajú lényei kitörnek a fogságból. Rinó, Vermin, Skorpió és Iguana rászabadulnak New York városára, és hősünknek nemcsak velük kell majd összeakasztania a bajszát, de meggyűlik a baja a robotmániás Alistair Smythe-tal, a bankot rabló Fekete Macskával és persze idővel a Gyíkkal is.

Az mindenképpen a játék javára írható, hogy ügyesen használja fel a mozifilmben megismert OsCorp vállalatot arra, hogy a képregényekből ismert klasszikus karaktereket beleillessze a rajzolt kalandoknál jóval realistább világba, azonban az írók kreativitása itt nagyjából el is fogyott. A kitörés pillanatától ugyanis a játék sztorija annyi, hogy ki kell menteni Gwent az OsCorpot elszigetelő karanténból, le kell gyűrni az elszabadult szörnyeket, és meg kell mentenünk a várost a kiszivárgó, mutációt okozó fertőzéstől. És lesznek még nagy robotok is, akik ránk vadásznak, hiszen lényegében a főhősünk sem más, mint egy keresztezett lény, egy ember és egy pók „kombinációja”.

A játék legjobb része, mikor a házak között hálóhintázunk





NEW YORK, AZ UNALOM VÁROSA

Az OsCorpban bekövetkező incidens után kezdődik maga a játék, aminek a szabadon bejárható Manhattan ad otthont. A program természetesen a sztoriküldetésekkel játszható végig, de hogy a két kötelező kör között (amiket akkor kezdünk el, mikor kedvünk tartja) mit csinálunk, az csakis rajtunk múlik.

Hiába kapjuk meg ismét a szabadon bejárható New Yorkot, sajnos a fejlesztők nem tudtak életet lehelni a Nagy Almába

Elméletben a város tele van élettel, hiszen ha csak felsorolás szinten nézzük, rengeteg miniküldetés vár ránk a felhőkarcolók között. Rablásokat kell meghiúsítanunk, komoly tűzharcokba avatkozhatunk be, autós üldözések végére tehetünk pontot, titkos OsCorp telepekre törhetünk be, fertőzött civileket, majd szökevény intézetlakókat szállíthatunk a megfelelő helyekre, sőt, még arra is lehetőségünk lesz, hogy fotókat készítsünk egy riporter számára, és ahogy azt a sandbox műfaj megköveteli, találkozhatunk különböző időre menő feladatokkal is, amiket egy, a város felett köröző léghajóból osztanak ránk.

Ez így mind szép és jó, leírva tényleg érdekesnek és változatosnak tűnik a felhozatal, a gond az, hogy ezek a feladatok csak elsőre, másodjára, maximum harmadjára érdekesek, az ötödik alkalommal már rutinszerűen ugrunk nekik, tizedjére pedig egyszerűen unalmassá válnak. A rablások, a tűzharcok és az autós üldözések ugyanis teljesen egyformák (csak az elkövetők száma nő), a fényképezgetésben semmi kihívás nincs (adott ponton előre meghatározott „témákat" fotózol), a városlakók és a szökevények furikázása pedig szimplán fárasztó a sokadik alkalom után. Néha ugyan felbukkan majd egy-egy robot, ami le akar vadászni, de ügyes reflexekkel őket is pillanatok alatt lehet hatástalanítani, és mehet is tovább a hálóhintázás.

Ez utóbbi viszont legalább élvezetesre sikeredett, a viszonylag egyszerű és kézre álló irányításnak, illetve a zökkenőmentes közlekedést elősegítő web rush „képességnek" köszönhetően öröm száguldani a házak között, azonban a céltalan „városnézés" hosszú távon nem túl érdekes, és a valóban motiváló és változatos mellékküldetések hiányában nem marad más lehetőségünk, mint végigmenni a sztorin, ami a nyitott világ lehetőségeihez hasonlóan szintén nem sikerült valami elképesztően kreatívra.

FALAK KÖZÉ SZORÍTVA

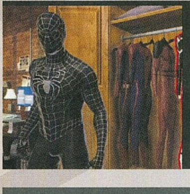
A játék gerincét adó történettel az a legnagyobb baj, hogy a Beenox nem nagyon ta-

nult az Edge of Time hibájából, és hiába van egy szabadon bejárható város, a cselekmény kulcsfontosságú részei 90%-ban épületekbe, csatornákba, egyszóval zárt helyekre kényszerítik a főhőst, ráadásul a helyszínek még csak nem is változatosak. Mikor harmadszor kellett visszamásznunk az OsCorp épületébe, már a fenébe kívántuk az összes pályatervezőt és dizájnert. Persze az a kisebbik baj, hogy mindig ugyanabban az ingerszegény környezetben akciózunk, ami ennél sokkal zavaróbb, hogy az összes pálya ugyanúgy épül fel:

Alistair Smythe-nak köszönhetően jó pár robottal meggyűlik majd a bajunk, és alkalmanként a fél városon át kell majd rodeóznunk ahhoz, hogy legyőzzük a hatalmas monstrumokat. Hálókat felkötni!

MEGNYITHATÓ KOSZTÜMÖK

Akárcsak a korábbi Pókemberes játékokban, most is lehetőségünk nyílik arra, hogy új kosztümöket szerezzünk a kedvenc falmászó hősünknek. Ehhez nem is kell mást tenni, mint megtalálni a városszerte elrejtett, a falakra festett pók jeleket és lefényképezni őket. Minden egyes fotó megnyit egy egészen új kosztümöt, amit aztán a Manhattan közepén lévő lakásunk gardrób szekrényében aggathatunk fel a hősünkre. A listánkban azok a ruhák szerepelnek, amelyek alapból megtalálhatóak a játékban. Figyelem! Fontos tudni, hogy a konzolos változatban át kellett állítani a gépek dátumát (offline módban) 2012. december 31. utánra, csak akkor nyílt meg néhány új ruha. Lehet, hogy erre a PC-s változatban is szükség lesz.

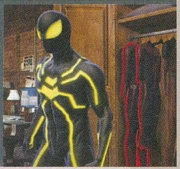


Fekete pókruha

Ez a kosztüm a harmadik Pókember filmből lehet ismerős, hiszen ez az a ruha, amit a falmászó hős azután hordott, hogy megszállta őt a szimbióta. A ruhához szükséges jel egy L alakú parkban található, egy pagodában, közel az OsCorp épületéhez.

Big Time pókruha

Ez a kosztüm csak a képregényekben tűnt fel, mikor Peter Parker élete komoly fordulatot vett a Big Time című történetben. A ruha megnyitásához szükséges jelet a Time Square-en találhatjátok, a tér közepén található piros széksort övező üvegfelületen.



Negative Zone pókruha

Ez a kosztüm az eredeti piros-kék hacuka inverz változata, a Negatív Zóna nevű dimenzióból. A ruhához szükséges jelet egy fekete épület tetején találjátok, a ház úgy különböztethető meg a többi hasonló felhőkarcolótól, hogy egy Beenox logó található rajta.

Future Foundation pókruha

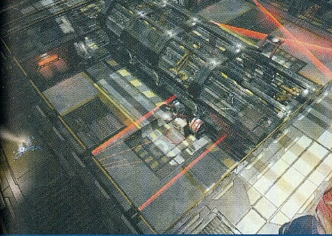
Ezt a kosztümöt akkor hordta a Pókember, mikor Fáklya halála után csatlakozott a Fantasztikus Négyeshez. A ruha megnyitásához szükséges jelet egy benzinkút melletti épület falán találhatjátok, a Central Park északi részén, közel a tengerparthoz.

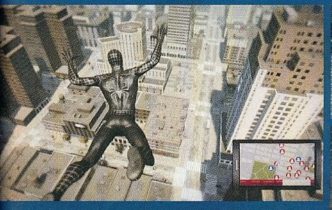
Scarlet Spider pókruha

A nemrégiben indult Scarlet Spider sorozat (amiben Pókember klónja a főszereplő) főhősének ruhája. A kosztümhöz szükséges jelet a Central Park közepén találhatjátok, az egyik híd (ami alatt a parkot átszelő egyik út halad) melletti kőfalon.

Cross-Species pókruha

Ennek a kosztümnek a segítségével átváltozhattok a mutálódott Pókemberré (nem túl szép látvány, annyi szent). A ruha megnyitásához nem kellett jeleket keresni, hisz ez a változat akkor válik elérhetővé, ha végigjátszottátok a teljes történetet.





bejutsz, végigvered magad pár őrön, kikerülsz pár csapdát, megnyomsz pár gombot, jön még egy tucat őr és/vagy robot (összesen van vagy 6-7 fajta), ezt megismétled kétszer vagy háromszor, majd az egész végén lesz egy főellenség, vagy az egyik fura teremtmény, vagy egy hatalmas robot képében. Az utóbbi esetében mindig a gyenge pontokat kell szétverni, a nevesített gonoszok elől pedig szimplán csak el kell ugrálni, hogy aztán a megfelelő pillanatban vigyünk be nekik pofonokat addig, amíg végleg el nem terülnek.

POFONFA

A harcrendszer amúgy elég suta, meg sem közelíti azokat a megoldásokat, amiket a Web of Shadowsban, a Shattered Dimensionsben vagy az Edge of Time-ban láthattunk. Hősünk ezúttal XP-t gyűjt és szintet lép, és minden egyes szinten lehetőség adódik Pókember fejlesztésére (character upgrades), illetve a pályákon összegyűjthetünk tech pontokat is, amiket a tech upgrades menüpont alatt költhetünk el. A szintlépésekkel és a megszerzett pontokkal összesen 21 különböző fejlesztést nyithatunk meg, ráadásul ezek között akad jó pár olyan, amiket több szinten keresztül is turbózhatunk. Növelhetjük a pofonok erejét, vehetünk új támadási formákat, tuningolhatjuk a hálóvetőnket, erősebbé tehetjük a ruhánkat, és így tovább. A lista itt is elég impozáns, a harc azonban nem feltétlenül lesz változatosabb a megvásárolt fejlesztésektől.

A Fekete Macska részben hű maradt a képregénybeli mivoltához

A játék rendszere leginkább a Rocksteady féle Batmanére emlékeztet, itt is úgy kell küzdeni, hogy ellenfélről-ellenfélre pattanunk, a program pedig számolja a szorzókat, és ha elérünk egy szintet, akkor elsüthetünk egy signature move-nak keresztelt speciális támadást, ami végleg kifekteti az aktuális ellenfelünket. Ugyan most is alkalmazhatunk speciális hálóvetős mozdulatokat, sőt, még a tereptárgyakat is bevonhatjuk a harcba, de a helyzet az, hogy a küzdelem még így is elmarad a korábbi játékok színvonalától, ahol rengeteg kombó és speckó mozdulat várta, hogy bevessük őket. A The Amazing Spider-Manben szinte minden egyes pofozkodás ugyanúgy néz ki, ráadásul az itteni hős nem túl strapabíró, hiszen ha nem vagyunk elég ügyesek, már három teljesen átlagos fickó is ki tud fektetni minket, a fegyveresek ellen pedig csak akkor van esélyünk, ha lesből tá-

KÉPREGÉNYEK A JÁTÉKBAN!

Habár a játékban ezúttal is rengeteg artworköt meg lehet nyitni, ennél sokkal érdekesebb, hogy New York átszelése közben szinte félpercenként találkozhattok az épületeken elhelyezett, illetve a levegőben szálló képregénylapokkal. Ha ezeket elkezditek gyűjtögetni, akkor eddig sosem látott módon, komplett képregényeket nyithattok meg, amelyek aztán el is olvashatóak a megfelelő menüpont alatt. Városszerte összesen 700 képregényoldalt lehet összegyűjteni, és ezek segítségével több, mint egy tucat teljes képregényfüzet nyitható meg. Ezek között megtalálható a The Amazing Fantasy 15. száma, amiben először tűnt fel a Pókember, illetve olyan klasszikus történetek, mint a Rinó, a Skorpió, az Iguana vagy éppen a Fekete Macska első felbukkanása. A lapokat pedig nemcsak a rajongóknak érdemes hajkurászni, de mindenki másnak is, aki csak egy kicsit is szereti a Pókembert, ugyanis tényleg érdekes és izgalmas füzetek olvashatóak el a megfelelő számú lap begyűjtését követően.

KLASSZIKUS ELLENFELEK A JÁTÉKBAN

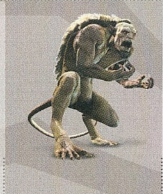
A játék egyik legpozitívabb tulajdonsága, hogy roppant ügyesen emel be klasszikus karaktereket a képregényhez képest kifejezetten realista játék világába. A kalandjaink során (Alistair Smythe robotjait leszámítva) összesen hat főellenféllel kell majd megküzdenünk, őket vesszük most sorra.

FEKETE MACSKA
Felicia Hardy a képregénybeli alteregójához hasonlóan itt is egy tolvaj, aki épp egy bankot rabol ki, mikor belebotlunk. Vele nem a fő küldetések között, hanem egy opcionális feladat során találkozunk.

IGUANA
A Gyíkhoz hasonló hüllőszerű lény, ám ő nem emberből alakul át, hanem az OsCorp egyik kísérleti alanya, aki megszökik a játék elején. Egy mellékküldetés során küzdhetünk meg vele.

SKORPIÓ
Szintén az OsCorp egyik kísérleti lénye, akivel a szökést követően kell majd leszámolnunk, két részletben: előbb az épületen belül, majd kinn a szabadban. A farka veszélyes, nemcsak erős, de mérget is lövell.

GYÍK
Dr. Connors a játék nagy részében a mi küldetéseinket segíti, de a játék végén kénytelen ismét Gyíkká alakulni, majd ránk hárul a feladat, hogy ismét visszaváltoztassuk emberré. Persze csak egy bunyó után.



VERMIN
Ember és patkány keveréke, és az utóbbi részegységnek köszönhetően a csatornákban bukkanhatunk rá. A képregényekben Pókember egyik legveszélyesebb ellenfele, itt nem túl kemény falat.

RINÓ
Szintén egy kísérlet eredménye, aki a játék elején megszökik. A sztori során egyszer muszáj összebalhéznunk vele, de végleg csak egy mellékküldetésben lesz lehetőségünk lekapcsolni Rinót.

Nyugi, ez a pók olyan, mint a macskák: mindig talpra esik

madunk, vagy ha az első támadást követően azonnal „elmenekülünk" – ez utóbbira egyébként külön gomb van a játékban.

A harc egyetlen pozitív újdonsága szintén egy, az Arkham játékokból lopott elem, melynek köszönhetően már Pókemberünk is képes lopakodva kiiktatni az ellenfeleket. Egy fejlesztésnek köszönhetően képessé válhatunk arra, hogy a zárt helyeken hangtalanul, a magasból, egyetlen pofon vagy lövés nélkül iktassuk ki az ellenfeleket. A plafonon vagy a falon meghúzódva egy lila háló jelzi azt a területet, amibe ha besétál egy rosszfiú, akkor azonnal kiiktathatjuk. Csupán arra kell figyelnünk, hogy ezt senki más ne vegye észre, különben máris lövedékek tucatjai kezdenek majd záporozni az irányunkba. A lesből támadás fejleszthető is, így egyszerre akár két embert is likvidálhatunk, és erre szükség is lesz, nemcsak az egy kaptafa bunyók elkerülése végett, de azért is, mert lesznek olyan terepek, ahol konkrétan nem lesz esélyünk a szemtől-szembeni harcban, muszáj lesz mindenkit szép csendben a plafonra hálózni.

Habár a játék ezen része elég jól működik, bosszantó dolgok itt is akadnak: a korlátozott kameranézetnek hála a plafonon lógva nem mindig látjuk, hogy képesek vagyunk-e észrevétlenül támadni, és elég frusztráló, mikor a sokadik alkalommal kell újrakezdeni egy lopakodós akciót csak azért, mert a fejlesztők nem voltak képesek legalább egy olyan pókösztön-jelzést összehozni, ami mutatná számunkra, hogy mikor tudunk biztonságosan alászállni az amúgy védelmet jelentő magasabb pontokról.

A The Amazing Spider-Man nem egy rossz játék, viszont nem is jó annyira, hogy még évek múlva is beszéljünk róla

TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

A játékmenetbeli gyengeségek mellett aztán muszáj szót ejteni a technikai oldal hiányosságairól is. Az új Pókember ugyan nem egy csúnya játék, de nem is kifejezetten szép. A

A Fekete Macska most nem tesz olyan mély benyomást Pókemberre, mint a képregényekben, de azt még nem tudhatjuk, hogy mit hoz számukra a jövő

hős karaktere ugyan kellően részletes (és még a ruha is amortizálódik), de a többi figura, továbbá a helyszínek nagy része elnagyolt, és itt nemcsak a textúrák minőségére gondolunk, de a változatosságot csak hírből ismerő pályadizájnra is. A külcsín mellett a hangok sem túl eredetiek, a főmenüben szóló zene még teljesen rendben van, viszont amit utána kapunk, az már teljesen jellegtelen, ráadásul Peter szinkronja egy idő után marha idegesítő, és nemcsak a sokszor helyzetidegen beszólások miatt, hanem azért is, mert egy óra után már hallottuk tőle az összes frázist, amit aztán vég nélkül ismételget addig, amíg be nem fejezzük a játékot.

Az irányítás szintén rejt buktatókat, a falmászás során a kamerának köszönhetően könnyedén összezavarodhat a térérzékelésünk, a hősünk mindig kényszert érez arra, hogy magától fölkapaszkodjon a korlátokra. Mi rengetegszer futottunk olyan hibába is, hogy a játék egész egyszerűen nem érzékelte a

gombnyomásokat (pedig a kontrollerrel semmi baj nem volt), ami harc közben, azért elég kellemetlen volt, sőt, sokszor adódott olyan szituáció, hogy egy-egy fehéren lüktető (tehát mozgatható) tereptárgyat nem tudtunk megragadni, ugyanis a program nem kínálta fel az ehhez szükséges lehetőséget – az objektumokkal ugyanis csak akkor lehet interakcióra lépni, ha megjelenik az ehhez szükséges gomb a képernyőn.

Ha pedig már szóba jött az irányítás, akkor érdemes egy kicsit kitérni a hálóhintázásra is, ami egyszerű, mint a pofon, legalábbis addig, míg nem célirányosan szeretnénk eljutni vala-

NÉHÁNY SZÓ A PC-S VERZIÓRÓL...

Lapzártánkig nem érkezett PC-s változat a játékból, így tesztünket a konzolos verzió alapján írtuk. Ami biztos, hogy hatalmas különbségek nem lesznek a PC-s és a konzolos változat között, a tartalom szempontjából legalábbis semmiképp. Ahol akadhatnak eltérések, az a grafika és az irányítás. A látvány esetében – a PC komolyabb erőforrásainak, az élsimításnak és a magasabb felbontású textúráknak köszönhetően – valószínűleg jóval pozitívabb lesz a kép, mint konzolon, a hibátlannak nem nevezhető irányítás portolását illetően viszont akadnak kétségeink. Mindenkinek azt tanácsolnánk, hogy a biztonság kedvéért próbálјon beszerezni egy kontrollert ehhez a játékhoz, mert a programot alapvetően erre a perifériára programozták, így a legkényelmesebb irányítási élményt biztos, hogy egy ilyen kiegészítővel a kezünkben tudjuk majd elérni.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo E4500 2.2 GHz vagy Athlon 64 X2 Dual Core 5000+ CPU, GeForce GT 430 vagy Radeon HD 4670 1 GB VGA, 2 GB RAM, 10 GB HDD

Teljesen középszerű alkotás, repetitív küldetésekkel, visszafogott látvánnyal és a korábbi Pókember játékokhoz képest egyszerű harcrendszerrel.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Szabadon bejárható New York, remek hálóhintás élmény, a filmtől független történet.

KONTRA

Ismétlődő küldetések, ötlettelen főellenfelek, nem túl látványos harcrendszer, sok idegesítő apróság.

70%

hova. Mivel az épületek „taszítják" hősünket, így a házakban nem tudunk „fennakadni", viszont emiatt a megközelítések elég problémás, hiszen nagyon sok esetben, ahelyett, hogy feltapadnánk egy épületre, egész egyszerűen elszáguldunk mellette. Éppen ezért érdemes sűrűn használni a web rush „képességünket", ami egyrészt kijelöl nekünk fix pontokat, ahová egyetlen gombnyomással eljuthatunk/felkapaszkodhatunk, illetve ennek segítségével lelassíthatjuk az időt is, így még a legnagyobb száguldozás közepette is ki tudjuk jelölni magunknak azokat a helyeket, ahová aztán a hősünk villámgyorsan és automatikusan elnavigál.

LUBICKOLÁS A KÖZÉPSZERBEN

A történet jellegtelen, a szabadon bejárható város csak egy nagy díszlet, a főellenfelek egy kaptafára készültek, a harc önismétlő és nem elég látványos, a pályák és a mellékküldetések pedig repetitívek. Kreativitás, igazán új ötlet nincs a játékban, és még csak azt sem lehet mondani, hogy a The Amazing Spider-Man hangulatos volna. Ennek ellenére nem egy rossz játék, de kifejezetten jónak sem nevezhető, inkább egy teljesen közepes alkotás, amivel bőven el lehet lenni úgy 10-12 óráig, aztán ha végigjátszottuk, akkor valószínűleg soha nem vesszük elő többet. Hatalmas csalódás senkit nem fog érni, ha megveszi, de az biztos, hogy nem ez lesz az a program, amit megemlítünk, ha arról kérdeznek minket, hogy melyik volt a kedvenc Pókemberes játékunk.

DIMENZIÓZŰR

Quantum Conundrum™

[ÍRTA KREDENC] Amiben a Portal főtervezője, Kim Swift jó, abban új játéka is jó; amiben nem, abban nem. Persze a dolog nem ennyire fekete-fehér, hiszen egyértelműen nem jelenthetem ki: csalódás a Quantum Conundrum – de legalább van rá két oldalam, hogy megmagyarázzam mindezt.

Szóval van itt ez a szemtelenül fiatal (1983-as születésű) és baromira tehetséges Kim Swift nevű hölgy, aki a játékkészítést oktató washingtoni DigiPen főiskolán vizsgamunkaként társaival összedobta az őrülten zseniális Narbacular Dropot, melynek láttán Gabe Newell a lába elé borult, és személyesen szerződtette le a bandát, hogy készítsenek belőle kereskedelmi terméket. Ez lett a Portal, Kim pedig, mint a fejlesztés vezetője és a pályák tervezője bebizonyította, hogy nem egyszeri fellángolás volt a részéről a dolog. A leányzó aztán más Valve-produkciókban is jelentős szerepet kapott, többek között a Left 4 Dead készítésében – épp ezért volt általános a megdöbbenés, amikor 2009-ben, a Portal 2 hegesztése közben bejelentette: elhagyja a jó nevű céget, hogy új lehetőségeket keressen. Nem sokkal később az Airtight Games szerződtette le, és megbízta egy innovatív játék elkészítésével – ez lett tesztünk alanya, mely egyértelműen magában hordozza a

Ami elsőre csak egy halál egyszerű szobának tűnik (furcsa festménnyel a falon), az valójában egy összetett logikai feladvány, amit neked kell megoldanod

Portal szellemi örökségét. Az nyilvánvaló, hogy Kim ezzel nagy kockázatot vállalt: elkerülhetetlen ugyanis, hogy a játékosok összehasonlítsák a két címet, márpedig a portálnyitogatós előd iszonyúan magasra tette a lécet. Nos, valahol itt gyökerezik a bevezetőben említett probléma.

RÉMSÉGEK KICSINY HÁZA

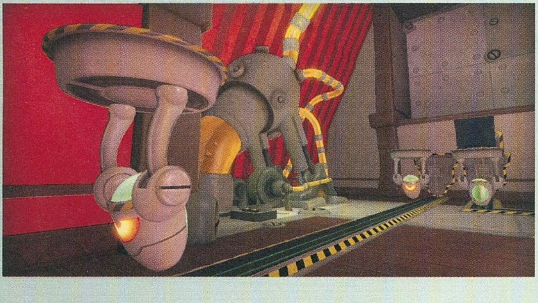
A QC alapsztorija szerint egy lelketlen anyuka minden nyáron kipakolja csemetéjét őrült tudós bátyja kéjlaka elé. A legfrissebb vakáció azonban meglehetősen izgalmas lesz: a dimenziókkal kísérletező nagybácsi elmért valamit, és átteleportált egy olyan világba, ahová elveszett tárgyaink (többek között a nevezetes fél pár zoknik is) kerülnek, ránk hárul tehát a feladat, hogy visszahozzuk őt. Ez nem lesz könnyű, lévén a ház minden szobája egy-egy halálos csapda a magunkfajta kölyök számára – szerencsére kapunk egy kesztyűt, amellyel kedvünk szerint változtathatjuk meg a környezetünkben lévő tárgyak fizikai tulajdonságát. Négyféle dimenziót idézhetünk meg: az egyikben nehezebbek, a másikban könnyebbek lesznek a cuccok, a harmadikban lelassul az idő, a negyedikben megváltozik a gravitáció iránya. Mindeme őrület közben apró testünk konstans állandó, azaz ránk nem hatnak ezek a mágiák.

Alapsztori, említettem fönt, és sajnos itt már ered a projekt vére. A történet ugyanis nagyon sovány; hősünk eleve névtelen és arctalan, nehéz azonosulnunk vele, a nagybácsi csak hangjával van jelen, s bár a játék alapvetően humoros, bájos és könnyed, amit a pasztellszínekbe burkolt, karikírozott látvány is erősít, mégse szippant be igazán. A környezet ingerszegény, két „tesztkamra" között egyforma folyosókon vágunk át, a berendezés ugyanabból a féltucatnyi tárgyból áll – nekem folyamatosan az volt az érzésem, mintha ez egy gyermekeknek készült oktatójáték lenne, ahol az elmét nem szabad megzavarni azzal, hogy a fizikai kísérletek építőelemeit megváltoztatjuk. A könnyű cucc az mindig papírdoboz, a nehéz egy széf, ezeken kívül néha az egyenfotelt vagy egyenasztalt is be kell vonnunk a játékba, de nagyjából ennyi, holott szerintem jóval több játékosság belefért volna az alapkoncepcióba – főleg, hogy Swift, ahogy nyilatkozta is többször, a lehető legtávolabb akart kerülni a portálos összevetéstől.

ARÁNYTÉVESZTÉS

Ami a játék lényegét, azaz a fejtörőket illeti, azokkal semmi gond nincs. Itt tényleg kiütközik az ifjú hölgy zsenialitása, még a Portalon edzett agyunk is meg fog izzadni, hogy kitalálja, hogyan és merre tovább. Itt ugye

Persze nem csak papírdobozok és széfek várnak rád, hanem mindenféle halálos szerkezetek is



ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Airtight Games

MŰFAJ
puzzle/platform

MULTI
nincs

INFO

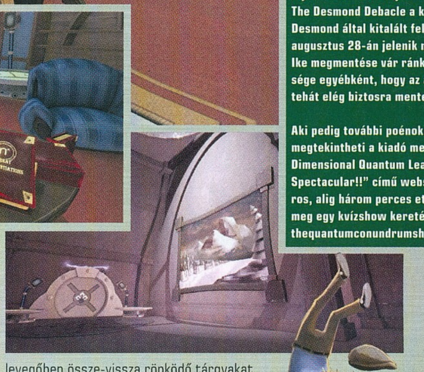
A quantum Conundrum 15 euróért szerezhető be a Steamen, 20 euróért pedig akár Season Pass-os változatot is vehetünk, melynek köszönhetően a jövőbeni fizetős DLC-k is azonnal a birtokunkba kerülnek. X360-on 1200 MS pontot kell leszurkolni a játékért, míg PS3-on 15 euró a program.

HA MÉGSEM VOLT ELÉG

A játékhoz máris bejelentettek két DLC-t. A PC-re július 31-én érkező The Desmond Debacle a kastély új szárnyát nyitja meg előttünk, ahol a Desmond által kitalált feladványokat kell megoldanunk. Az IKE-aramba augusztus 28-án jelenik meg, és amint a címe sejteti, a fura, szőrös lény, Ike megmentése vár ránk, szintén egy új házrészben. (A dolog érdekessége egyébként, hogy az alapjáték már tartalmazta ezek achievementjeit, tehát elég biztosra mentek a készítők...)

Aki pedig további poénokra vágyik, keresse fel a YouTube-ot, ahol megtekintheti a kiadó megbízásából elkészített előszereplős, „The Super Dimensional Quantum Learning's Problems and Solutions Gametime Spectacular!!" című webszéria első évadának négy részét. A humoros, alig három perces etűdökben egy-egy dimenziót ismerhetünk meg egy kvízshow keretében. A cím: http://www.youtube.com/show/thequantumconundrumshow

Hiába van ott az asztalon a klasszikus távrecsegő, ebben a játékban nem kérhetsz telefonos segítséget



négy dimenziót kell váltogatni, ráadásul van, hogy gyors egymásutánban. Egyszerre ugyanis csak egy lehet aktív, és ha valamelyiket kikapcsoljuk, a tárgyak értelemszerűen visszaállnak a normál állapotukba. Ha például egy trambulinon kell felugratni, át kell váltani könnyű módba, megfogni egy trezort, rárakni a szerkezetre, bekapcsolni a „nehezítőt", hogy a vasláda lenyomja az ugratót, majd kikapcsolni mindent, így a kocka felrepülhet a magasba. A legjobb feladványok az időlassítós mókához kötőd-levegőben össze-vissza röpködő tárgyakat kell meglovagolnod, hol lépcsőt kell építened dobozokból. Utóbbinál még az se biztos, hogy elsőre összejön a dolog, és ha leesel, kezdhetsz elölről mindent. Iszonyatosan idegesítő és lélekromboló mindez, amely a fejtörő megoldása felett érzett örömöt is

Hiába áll a Quantum Conundrum mögött a Portal egyik atyja (azaz anyja), sajnos a játék nem ér az említett program nyomába

nek – kár, hogy ezt elég sokára kapjuk meg, én legalábbis addigra már alaposan ráuntam a nehéz/könnyű váltogatásra, amiben ráadásul elég sok ismétlődő feladat is van. De még ezzel se lenne baj, ha...

Ha a játék, ahogy a bevezetőben utaltam rá, megmaradna a dimenzió-puzzle tárgykörében. De nem marad. A QC ugyanis ezeket belső nézetű platformelemekkel keveri, egészségtelen arányban. Egy-egy pályán pár perc, mire kitalálod, mit is kell tenned, majd ügyességedtől és Fortuna (no meg a fizikai motor) szeszélyétől függően akár 15-20 percet is elugrabugrálhatsz (ha nem többet); hol szállítószalagokon kell ide-oda szökkenni, lézereket kerülve, hol a

hamar elhalványítja. Sok esetben ráadásul még gondolkodni sem kell, csak ugrálni, időzítve, a dimenziókat váltogatva, és imádkozva, hogy ne a legutolsó ponton hibázz. Számomra teljesen érthetetlen, miért tolták el ennyire platformirányba a dolgot – főleg, hogy egy belső nézetű játékról beszélünk, ahol semmilyen vizuális segítséget nem kapunk a saját helyzetünk pontos érzékeléséhez (lásd ellenpéldaként a Mirror's Edge-et, ahol legalább a lábunkat láttuk).

A négy, ahogy említettem, a játékos ügyességétől függő hosszúságú etap végén aztán jön az újabb pofon: a játék kurtán-furcsán véget ér, valamiféle cliffhangerrel, ami nyilván arra utal, hogy lesz második rész is, csak az a baj, hogy az emberfia a sok szívás miatt mégiscsak várna valami nagy-nagy kielégülést a stáblista előtt, hogy érezze, volt értelme a vérverejtéknek. Ez elmarad, de akinek nem volt elég a lélekölésből, megpróbálhatja begyűjteni az achievementeket, illetve az egyes pályákat teljesíteni adott idő alatt, vagy limitált számú dimenzióváltást eszközölve. Mindez azonban nem tudja kimosni a rossz szájízt, és azt se feledjük, hogy ezeken az ismétléseken már kizárólag az ügyességeden és a szerencséden múlik, hogy összejön-e a dolog, ami persze valahol kihívás, de nem olyan, amit egy alapvetően logikai/puzzle kategóriába sorolt címtől várnánk.

VÉLEMÉNYZAVAR

Ahogy a bevezetőben írtam, egyértelműen nem jelenthetem ki, hogy a Quantum Conundrum csalódás, mert a fejtörőkkel semmi baj nincs, sőt, csak épp a körítés és a mechanizmus hazavágja az egészet. Ilyenkor látszik az, hogy egy jól összerakott fejlesztőcsapat mennyire számít: hiába a sok zseniális puzzle, ha a Portalt „eladó" többi elem hiányzik, nevezetesen a jól kitalált látvány, a kiváló sztori, a remek zene, no és egy olyan erős személyiség, mint GlaDOS.

Jómagam semmiféle késztetést nem éreztem arra, hogy a halálos veszélyekkel telezsúfolt ház gazdáját megmentsem, sőt, úgy a harmadik pályán már azt gondoltam, hogy felőlem megdöglhet ott ahol van, innentől kezdve viszont elvesztettem a motivációt, és csak az vitt tovább, hogy én, mint játékos kíváncsi voltam az újabb feladatokra, de amint megfejtettem az adott szoba titkát, jött a gyomorgörcs az előttem álló ugrabugra miatt. És ez valahogy nem pontosan az, amire számítottam. Ebből a szempontból tehát számomra mégiscsak csalódás a játék, ám ez szubjektív vélemény – szerencsére van demó a Steamen, így ki-ki belekóstolhat a dologba, és eldöntheti, beruház-e az egyébként kedvező árú termékre.

ÉRTÉKELÉS

IREDENC

GÉPIGÉNY

2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 1,4 GB HDD

Egy fecske nem csinál nyarat: hiába Kim Swift zsenialitása, ha a gyenge körítés és az elbaltázott mechanizmus zárójelbe teszi az egészet.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

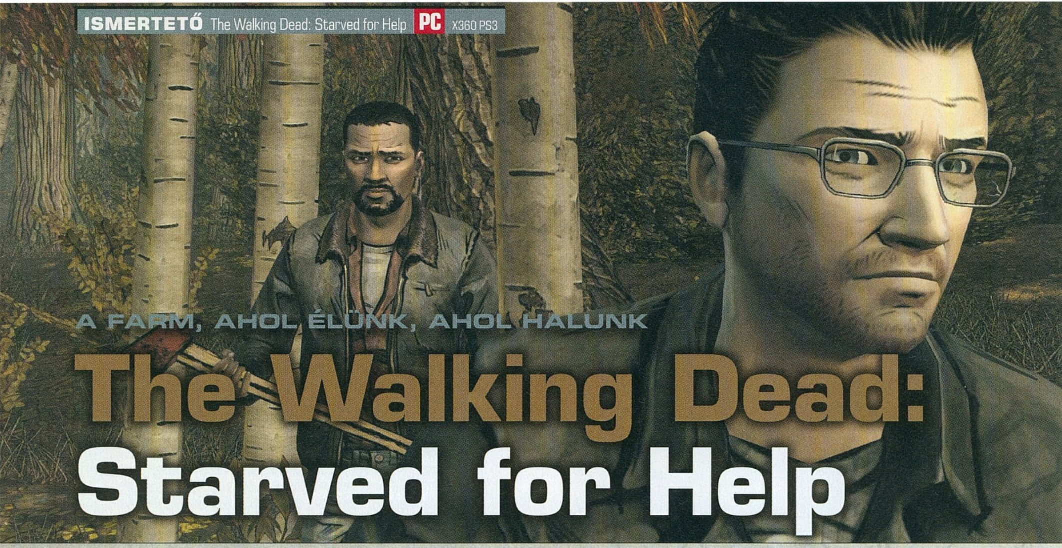
PRO

A dimenzióváltás, mint ötlet remek, és a fejtörők többsége is kiváló.

KONTRA

Sztori gyakorlatilag nincs, a túlzásba vitt platformelemek megölik a rejtvényfejtés felett érzett örömöt.

75%



A FARM, AHOL ÉLÜNK, AHOL HALUNK

The Walking Dead: Starved for Help

[ÍRTA BATE]

Majd egy hónap csúszással, de június végén végre megjelent az igencsak pozitív fogadtatásra talált The Walking Dead második epizódja, amely ugyan visszafogott játékélménnyel, de a korábbinál jóval hátborzongatóbb eseményekkel várja a kalandozókat.

A Telltale Games fejlesztőit nem lehet azzal vádolni, hogy különösebb kreativitással váltogatnák a műfajok között – hiszen évek óta ugyanarra a sablonra építik fel a játékaikat –, viszont azt el kell ismerni, hogy ha nekidurálják magukat, akkor az általuk tökélyre fejlesztett kalandjáték/interaktív mozi keverék műfajban még mindig képesek emlékezeteset alkotni. A tavaly kiadott Jurassic Park ugyan hatalmas csalódás volt, viszont az idén tavasszal megjelent The Walking Dead első epizódjával ismét bizonyították, hogy vannak még olyan történetek (lásd még: Sam & Max széria, vagy a Vissza a jövőbe sorozat), amelyekhez képesek úgy hozzányúlni, hogy a játékosok megnyalják utána mind a tíz ujjukat.

VEGYÜK FEL A FONALAT

TWD-szűzként azt érdemes tudni az öt epizódra bontott játékról, hogy a történet a hihetetlen népszerűségnek örvendő The Walking Dead képregény univerzumában játszódik, azonban a játék cselekménye egy eddig nem ismert brigád életét követi nyomon. A főhős, és a játékos által irányított karakter Lee Everett, akit az első rész elején épp börtönbe szállítanak egy gyilkosság miatt. Hősünk „szerencséjére" pont ekkor harapódzik el a zombi-krízis, és egy balesetet követően egy kislány védőangyalának szegődik, majd egy szedett-vedett társasághoz csapódva, immáron „pótapa" szerepkörben igyekszik túlélni az egyre kilátástalanabbnak tűnő zombiapokalipszist...

Maga a játékmenet a klasszikus kalandjátékok sémáját követi, tehát egyetlen karaktert irányítva járhatjuk be a rendelkezésünkre álló, általában jól behatárolt területeket, ahol emberekkel és különböző tárgyakkal kerülhetünk interakcióba. A játékmenet nagy részét beszélgetések teszik ki, a logikai feladványok és a tárgykombináció ebben a programban némileg a háttérbe szorul (de nem tűnik el), a hangsúly egy jól kidolgozott történet elmesélésén van, amelynek keretében sokszor találkozhatunk szkriptelt (tehát automatikusan lejátszódó) jelenetekkel, illetve olyan Quick Time Eventekkel, mikor sűrű gombnyomkodások közepette kell megoldanunk valamilyen feladatot.

Az egész játékélmény savát-borsát, lényegében a program hangulatát pedig az a rendszer adja meg, amely figyeli, hogy miképp kommunikálunk a többiekkel, továbbá azt is számon tartja, hogy milyen döntéseket hozunk. Főleg ez utóbbin van a hangsúly, ugyanis a túlélőtársaink között folyamatos a feszültség, és nekünk alkalmanként bizony oldalt kell választanunk, minek hatására egyesek szemében szimpatikusak, mások számára viszont ellenségesek leszünk. Ugyan a döntéseknek csak ritkán van igazán messzemenő hatása, viszont a választási kényszer egyrészt megteremti azt az illúziót, hogy hatással vagyunk a cselekményre, másrészt olyan komor atmoszférát teremt, amivel csak nagyon ritkán találkozhatunk videojátékokban. A The Walking Dead tehát sokkal inkább interaktív mozi, mintsem kalandjáték, de a jól felépített rendszernek köszönhetően a korlátozott befolyásunk és a limitált lehetőségek ellenére is élvezetes a játék élő, lélegző és szenvedő szereplőjévé válni.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK...

Az előző rész végén ott hagytuk magukra a szereplőket, hogy találtak egy viszonylag biztonságosnak mondható Motelt, ahol védve voltak a kóborló élőhalottakkal szemben. A Starved for Help három hónappal később veszi fel a cselekmény fonalát, megmutatva, hogy hiába az elbarikádozott bázis, ha a túlélők kifogynak az élelemből. A Telltale forgatókönyvírói nem aprózták el a történetet, pár perc játék után máris egy olyan szituációban találjuk magunkat, amitől azonnal visszarázódunk az első részben megismert, kellemesen hátborzongató hangulatba. És nemcsak a nyitány van nagyon rendben, de az egész epizód dramaturgiája tökéletesen lett felépítve.

Clementine csak egy ártatlan gyerek, de mindenkinél jobban odafigyel a cselekedeteinkre...

És a harmadik?

A korábban betervezett havi megjelenésekre ugyan már keresztet vethetünk, de ennek ellenére a Telltale Games igyekszik tartani a tempót, így a The Walking Dead harmadik része – ha minden jól megy – már augusztus közepén letölthetővé válik a folytatásra éhes játékosok számára. Persze az se baj, ha nem, egészen addig, amíg tudják tartani a minőséget.

Fura szereplőkben ezúttal sem lesz hiány, de nem mindig az a legbolondabb, akiről elsőre gondolnánk

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

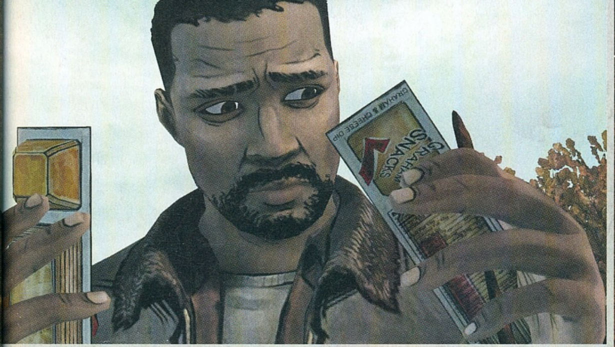
FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A The Walking Dead egy epizodikus kalandjáték széria, a kultikus TWD-univerzumra alapozva. A játékból eddig két rész jelent meg, a teljes sorozat 25 euróért vásárolható meg a Steam rendszerében. X360-on 400 MS pont egy epizód, PS3-on pedig 20 euró a teljes évad.

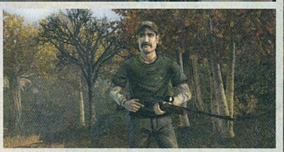


A visszazökkenést elősegítő sokk után egy időre úgy tűnik, hogy hőseinkre rámosolyog a szerencse, azonban a napsütötte felszín alatt végig ott lappang a feszültség, és az idő múlásával egyre biztosabbak leszünk benne, hogy a pozitív fejlemények túl szépek ahhoz, hogy igazak legyenek...

JÁTSZANI NEM ENGED...?

A történet tehát ezúttal is mestermunka, az új és a régi karakterek is tökéletesen illeszkednek a sztoriba, és a kiváló hangulatot egészen az epizód végéig sikerült fenntartani. Mindez azonban részben a valódi játékélmény rovására történik, a precíz cselekményvezetés ugyanis ezúttal nem nagyon ad lehetőséget a játékosnak arra, hogy a saját feje után menjen. Természetesen ezúttal sem maradunk kőkemény választási helyzetek nélkül, komoly morális döntéseket kell meghoznunk, azonban a korábban emlegetett illúzió már korántsem működik olyan tökéletesen, mint az első részben, egy-két leágazást leszámítva végig érezzük, hogy a fejlesztők által kijelölt úton haladunk, amiről esélyünk sincs letérni.

Valamit valamiért – mondhatnánk, és tényleg, a hátborzongatóan jó történet megköveteli, hogy az alkotók egy bizonyos mederben tartsák a játékot, azonban hosszútávon az semmiképp nem tenne jót a sorozatnak, ha a sztoriközpontúság ennyire elnyomná a klasszikus kalandjáték-elemeket. Mert nemcsak arról van szó, hogy a döntéseinknek (egyelőre) nem mindig van súlya, de a második részben az előzőnél jóval kevesebb szerep jut magának a játékosnak – mert lássuk be, a párbeszédek levezénylése nem igényel különösebb agymunkát (még akkor sem, ha időre kell kiválasztanunk a nekünk szimpatikus reakciót), ahogy a karakter A-ból B-be történő irányítása sem. Gondolkodást igénylő feladattal ezúttal egyáltalán nem találkozhatunk, egy hinta megszerelése, egy traktor eltolása, egy zár feltörése, egy generátor tönkretétele, illetve egy szellőző kinyitása viszont édeskevés ahhoz, hogy kielégítse az igényeinket.



Attól, hogy nálad van a fegyver, az még nem jelenti azt, hogy nem te húzod majd a rövidebbet

Kalandjátéknak tényleg már csak hatalmas túlzással lehet nevezni, de a TWD ennek ellenére is lehengerlő élményt nyújt

Ami érdekes, hogy játék közben mindez eszünkbe sem jut, csak az epizód végigvitelét követően támad némi hiányérzete az embernek – „jó volt ez, de még jobb lett volna, ha többször van szükség a közreműködésemre". A Starved for Help nagyjából két és fél óra alatt kipörgethető, és akkor fogunk végérvényesen szembesülni a hiányosságokkal és a linearitással, ha még egyszer nekiállunk a kaland végigjátszásának. Ha a fajsúlyosabb döntések esetén új megoldást választunk, akkor ugyan találkozhatunk korábban nem látott elemekkel, viszont második nekifutásra a játék már roppant vontatottnak, sőt, helyenként unalmasnak fog hatni, köszönhetően a szűkös lehetőségeknek. Éppen ezért lenne jó, ha a Telltale az elkövetkezendő epizódokban nemcsak a történetre fektetne komoly hangsúlyt, de a játékmenetre is. Egy-két fejtörő, több interakciós lehetőség, esetenként egynél több megoldás – nem kellene sok, csak egy kis plusz, hogy a játékos még inkább a részesévé válhasson a történéseknek.

SZÁMOLJUK A NAPOKAT

A The Walking Dead második epizódja ugyan koránt sem hibátlan, de minden negatívuma ellenére még mindig egy olyan élmény, amit minden játékosnak érdemes megtapasztalnia, és nemcsak akkor, ha már egyébként is nagy rajongója a The Walking Dead univerzumnak. Mi a magunk részéről tűkön ülve várjuk a folytatást, és titkon bízunk benne, hogy a „sirámaink" meghallgatásra találnak.

AZ ACTIVISION IS A PÁLYÁRA LÉPETT

Az Activision valószínűleg megirigyelhette a Telltale Games sikereit, amit a The Walking Dead epizódokkal értek el, ugyanis nem sokkal a Starved for Help megjelenése után a kiadóóriás bejelentette, hogy a Terminal Reality nevű csapat egy olyan játékot készít, ami szintén a zombis univerzumban játszódik. Az egyelőre konkrét cím nélküli fejlesztéshez a képregény jogait valószínűleg nem sikerült megszerezni, a

sztori ugyanis a tv-filmsorozat előzménye lesz, amiben Daryl (képünkön) és Merle Dixon kalandjait élhetjük át, miközben Atlantába tartanak. Műfaját tekintve a Terminal Reality játéka egy FPS lesz, de a fejlesztők ígérete szerint a program nemcsak a lövöldözésről fog szólni, hanem komolyan veszik az eredeti művek szellemiségét, és arra is oda kell majd figyelnünk, hogy milyen kapcsolatot alakítunk ki az utunkat keresztező túlélőkkel. A játék megjelenése valamikor 2013-ban várható, mi biztos teszünk majd vele egy próbát.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz P4 CPU, 3 GB RAM, 512 MB VGA, 2 GB HDD

A The Walking Dead második epizódja kevés választási lehetőséggel, de annál erősebb történettel várja a játékosokat. A hangulat ismét letaglóz, az első rész után ezt a fejezetet is kötelező végigjátszani.

GRAFIKA:	89%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

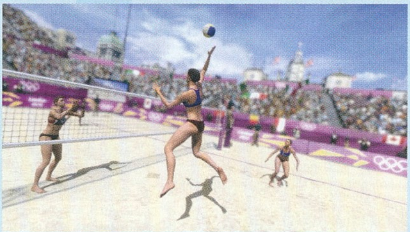
A történet sötét és kifejezetten megrázó, a játékost ezúttal is az első pár perctől magával ragadja a hangulat.

KONTRA

Tovább erősödött az interaktív mozi élmény, a játékos csak elenyésző esetben lehet hatással a történet alakulására.

85%

KANAPÉATLÉTÁK VILÁGVERSENYE



● A grafika egészen jól sikerült, és ez még a játékélményre is jó hatással van, hiszen a rengeteg helyszín és sportág nagyon sokat dob a változatosságon

[ÍRTA MO] **Ha az elmúlt napokban-hetekben nem volt még eleged az ötkarikás játékokból, akkor a SEGA programját egyenesen neked találták ki. A XXX. nyári olimpia hivatalos videojáték-verziója igazából a sportőrültek házibulijára való.**

Az idősebbek talán még képesek előhívni agytekervényeik rejtett zugaiból a C64-es időszak olimpiai- és sportjátékainak nosztalgikus emlékeit, mely programok maguk is külön versenyszámok lehettek volna az ötkarikás rendezvényeken, hiszen semmi másból nem álltak, csak veszett gyors gombnyomkodásból. Az nyert, aki egységnyi idő alatt többször tudta lenyomni a ravaszt a joystickon, nem volt pardon. Sajnos ez a fajta megközelítés sokáig jellemző volt a műfajra, és ha a SEGA 2012-es londoni olimpiára készült verziója alapvetően nem is írja át ezt a tradíciót – hiszen akadnak benne szimplán „egygombos" sportágak –, azért mindenképpen értékelendő, hogy a harminc versenyszámban szép számmal találkozhatunk kihívást és szórakozást biztosító megmérettetésekkel.

„LONDON BABY!"

A SEGA szoftvere az olimpia hivatalos játéka, vagyis a stadionoktól kezdve a menüpontok betűtípusáig minden a londoni eseményt tükrözi, így a 80 000 férőhelyes Olimpiai Stadionban fogunk futni, az Aquatic Center ad helyet a vízi sportoknak, a Lord's Cricket Ground pedig az íjászat helyszíne. Sajnos a játékban felvonuló olimpikonok kamunéven futnak, ám akit ez zavar és kellő türelemmel bír, az a Teams and Records menüpontban nemcsak a neveket változtathatja meg, hanem a sportolók kinézetét is a valósághoz igazíthatja.

A világesemény hangulatát egyébként egészen jól megidézi a játék: a hatalmas csinnadrattával zajló megnyitóünnepség, a feszült csend után felrobbanó hangorkán a nézőtéren, a himnuszok és a sportolók reakcióit, készülődését bemutató videók kellően meghozzák a versenyszellemet és felturbózzák az adrenalint. A Seth Bennett és a korábbi atléta, Allison Curbishley részvételével készült kommentár is minőségi, és habár nagy általánosságok hangoznak el csupán, melyek egy idő után kissé laposak és repetitívek lesznek, azért a háttérben hallható szöveg még így is hozzáteszi a magáét az atmoszférához.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SEGA Studios Australia

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

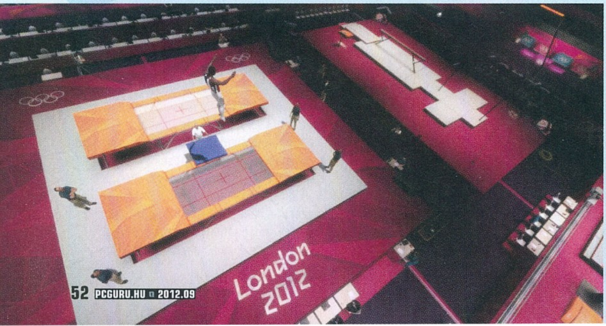
INFO

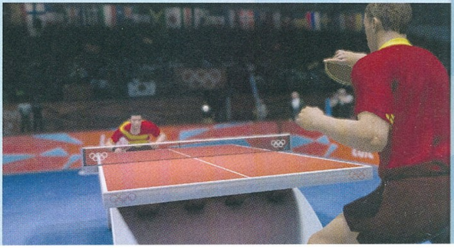
A London 2012 még jóval a valódi nyári olimpia kezdete előtt, 2012. június 29-én megjelent PC-re, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra. A konzolok esetében mindkét gép mozgásérzékelős irányítását is bevetették a siker érdekében.

A hangulat tehát adott, amit tovább fokoz a tény, hogy rengeteg sportágban kipróbálhatjuk magunkat, és azokon belül is mindenféle versenyszámban és távon indulhatunk, ahogy a kedvünk tartja. Belekóstolhatunk a rövidtávfutásba, az úszásba, a gerelyhajításba, részt vehetünk diszkoszvetésen, íjászaton és sportlövészeten, de akár indulhatunk kajak szlalomban, magasugrásban, pingpongban és strandröplabdában is. Igen nagy tehát a szórás, de hogy a sportágak kiválasztásánál mi volt a fő szempont, azt nehéz lenne megmondani, egyedül a strandröplabda egyértelmű: a bikini az bikini, még ha csak pixelekből áll is.

FUTÁS GOMBNYOMÁSRA

A sportágak tulajdonképpen egyfajta minijátékoknak felelnek meg, ahol többnyire a jól időzített (a műugrás és a trambulin például egyszerű quick time eventek) és a gyors, de jó ritmusú gombnyomások vezetnek sikerre (pl. 100 méteres





Ilyen magasból tuti, hogy egy hatalmas bombát lehet ugrani. 10 pont!

LENDÜLJ MOZGÁSBA KONZOLON!

Ugyan nem minden sportágat, de azért jó párat kipróbálhatunk mozgásirányítással a Party Play módban. Összevetettük a PS3-as Move és az Xbox360-as Kinect tapasztalatait.

A Move-os irányítás kicsit jobban sikerült, mint a vetélytársé, és több sportág esetében is üdítő élményt nyújt. Főként a sportlövészetek esetében teljesít jól a „fagyi", a kontrollert a kezünkbe fogva könnyebb beleélnünk magunkat a fegyverét elsütni készülő versenyző helyébe (nem csoda, hogy a 25 méteres gyorstüzelő pisztoly szám az exkluzív Move tartalom). Ráadásul az íjászat a kétkontrolleres irányítást is támogatja, ami ugyancsak képes visszaadni azt az érzést, mikor felhúzzuk az íjunkat.

A gesztus alapú irányítás hagy kívánnivalókat maga után, még akkor is, ha 1-2 sportágat nagyon szórakoztató vele játszani. Azonban a kajak szlalom kifejezetten nehézkes, a futás nem elég precíz ahhoz, hogy élvezhető legyen. A Kinecten exkluzív a strandröplabda, ami a legrosszabb versenyszám a játékon belül. A nagyobb mozgások közepette ráadásul a Kinect gyakran figyelmeztet, hogy legyünk szívesek visszafáradni a kamerája látóterébe, ami világcsúcs kísérletek során eléggé zavaró tud lenni.

gátfutás). Ez talán kissé egyszerűen hangzik, de a fejlesztők tettek azért, hogy némi pluszt vigyenek a játékélménybe. A futásnál nem elég például az A gomb minél gyorsabb nyomogatása, ügyelnünk kell a sportolónk állóképességére is: egy kis indikátor jelzi, hogy mikor futunk ideális ütemben, ha ettől eltérünk felfelé vagy lefelé, akkor bizony veszítünk a sebességből. Ötletes megoldás, ahogyan az úszás is az, ott a bal és jobb analóg karokkal kell a megfelelő csapásszámot és ritmust kialakítanunk, közben figyelve arra, hogy akkor hasítjuk a legjobban a vizet, ha minél inkább kinyújtja karjait a karakterünk a húzások során.

Természetesen emellett akadnak még komolyabb ügyességet igénylő versenyszámok, melyeket tényleg kihívás és élvezet játszani. Ilyen például az íjászat, ahol mindössze 20 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy a szél erejét, a gravitációt és a kezünk remegését kiküszöbölve a céltábla közepébe találjunk. De hasonlóan szórakoztató a kajak szlalom, a sportlövészet és a súlyemelés is, amikhez bizony már némi játékos rutin is szükségeltetik, nem elegendő a kontroller vad ropogtatása.

Ugyanakkor sajnos nem egy olyan sportágat találunk, melyek irányítása gyalázatosan rosszul lett átültetve, és kifejezetten frusztráló velük tölteni az időt. Például okáért az asztalitenisz semmit nem ad vissza a sportág szépségeiből, hihetetlenül lassú és kezelhetetlen, ráadásul borzasztóan idegesítő, mikor a karakterünk lassított felvételen nyújtózva próbálja elérni a szélre helyezett labdákat. Hasonlóan béna a strandröplabda: ilyen irreális labdafizikával utoljára valamelyik ősrégi, 2000 előtt készült FIFA-ban találkozhattunk. Utóbbi annál is inkább érthetetlen, mivel ugyan csak a SEGA-é a Beach Spikers, ami az egyik legjobb strandröpi szimulátor a piacon. Az egyes sportágak irányítását az adott esemény előtt, külön gyakorló menüpontban sajátíthatjuk el, ám ezek a tutorialok sajnos eléggé haszontalanok. Csak azt tudhatjuk meg belőlük, hogy mikor melyik gombot kell megnyomnunk egy-egy mozdulat elvégzéséhez, ám magát a teljes mozgást, annak ritmusát és az időzítést csak a versenyeken tapasztalhatjuk meg éles körülmények között. Így érdemes előbb az Event vagy a Party Play menüpontokban belekóstolni az olimpiába és csak utána nekiállni az éremgyűjtésnek, annál is inkább, mivel nem lehet több mentett állásunk, a kvalifikációs körök és a döntők újrajátszására nincs lehetőség, csak akkor, ha valamiben már a dobogó legfelső fokán végeztünk. Ilyenkor bónuszként úgynevezett tokent kapunk, ami egyszeri alkalommal feljogosít az ismétlésre. Érdemes ezeket tehát bölcsen és megfontoltan használni.

EGYEDÜL ÉS CSAPATBAN

Természetesen a játékban lehetőségünk van végigjátszani a teljes ötkarikás rendezvényt az első naptól kezdve az utolsóig. Az egyszemélyes kampánymód elején kiválaszthatjuk a harmincöt felsorakozó nemzet közül, amelyikkel indulni szeretnénk (Ria-Ria-Hungária!), ezután pedig nincs más dolgunk, mint a gép által felajánlott sportágak közül (12, 20 vagy 28 teljesítendő versenyszámot állíthatunk be, három nehézségi fokon) mindennap kettőben megmutatni ügyességünket, és a selejtezőben olyan eredményt produkálni, amellyel kiérdemeljük a döntőn való részvételt. Ha nem tetszik ez a rendszer, akkor az Event Playben saját olimpiai menüt állíthatunk össze, melyben a nekünk nem tetsző sportágakat egyszerűen kihagyhatjuk.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Pentium Dual Core E5500 2.8 GHz vagy Phenom II X2 550 CPU, GeForce 8600 GT vagy Radeon HD 2600 Pro VGA, 2 GB RAM, 10 GB HDD

A SEGA olimpiai játéka nem váltja meg a világot, de a szépen kidolgozott látvány, és a sokrétű irányítás élvezetessé teszi.

GRAFIKA: **78%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **72%**

PRO

Egészen pofásan néz ki a játék, és mindemellett még az olimpiai hangulatot is hozza.

KONTRA

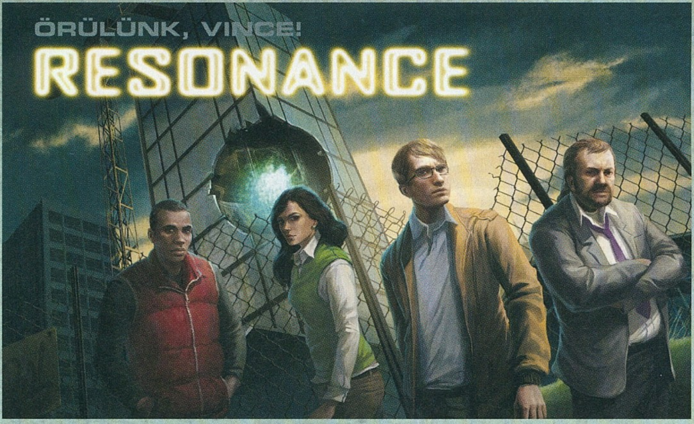
Vannak kifejezetten rosszul átültetett sportágak, a gyakorló opció pedig nem ad alkalmat a versenyszámok irányításának elsajátítására.

75%

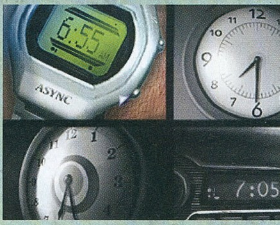
A Party Play opció azonban még több izgalmat rejt, itt találjuk ugyanis a mozgásirányítással játszható számokat (a Kinectes és a Move-os támogatásról keretes írásunkban olvashattok), illetőleg a többjátékos módokat, melyek egyértelműen a London 2012 legjobb pillanatait szolgáltatják. Offline akár négyen is versenybe lehet szállni az aranyakért egymás ellen vagy egy csapatban játszva, online pedig a mások által beállított világcsúcsokra hajthatunk rá, miközben választott nemzetünk helyzetét javítjuk az összesített éremlistán, no és persze sajátunkat, a játékosokat az éremszerzési százalékuk alapján sorba rendező egyéni rangsorban.

Bónusz szórakozásnak pedig ott vannak a kihívások, melyek során kissé megváltoztatott szabályokkal vehetünk részt a különböző versenyszámokban. Igaz, ez nem minden esetben sült el jól, mert míg a gerelyhajítás hatalmas céltáblákra, és a minket támadó agyaggalambok lelődözése egészen mókás, addig a kajak szlalom áthaladó kapuk nélkül csupán egy gyors futam a tajtékzó vízen.

Összességében tehát egy egészen tisztességes programmal állunk szemben, aminek vannak ugyan kifejezetten lehangoló pillanatai, ám aki szívesen sportol a nappalijában, az bátran szerezze be a London 2012-t. Hosszú távon persze ne számoljon vele (maximum az online világcsúcsok megdöntése lehet érdekes ilyen tekintetben), mert a szavatossága olyan gyorsan lejár, ahogyan Usain Bolt futja a 100 métert.



ÖRÜLÜNK, VINCE!
RESONANCE



Egy játék, ahol a logikáé a főszerep. Tényleg van rá magyarázat, hogy mit keresel a szellőzőben

[ÍRTA KREDENC] **Azt, hogy lehet még újat mutatni az ipar legöregebb műfajában úgy, hogy egyben tisztelgünk a klasszikusok előtt is, ismét egy független játékfejlesztő mutatta meg. Bár ezen csak az lepődik meg, aki egy barlangban élt az elmúlt pár évben...**

Volt egy időszak, amikor felpörgött a kalandműfaj, aztán kicsit alábbhagyott a lendület, a fősodorban maradók közül pedig többen is csalódást okoztak mostanában. Persze van egy szegmens, amelyet nem érdekelnek a trendek, amely öntörvényűen és makacsul járja a maga útját – igen, a független játékokról van szó. Ebben a szférában jó pár remek cím jelent meg az elmúlt időkben, ezek jó része a és a What Linus Bruckman Sees When His Eyes Are Closed; aki letölti (xiigames.com) és kipróbálja őket, rögtön megérti, miért tartják őt az egyik legnagyobb tehetségnek, és miért tér haza minden versenyről díjak, elismerések özönével. Vince agya ugyanis valahogy másképp van drótozva, mint az átlagemberé, emiatt rendre egészen furcsa és innovatív ötletekkel áll elő – jó példa erre ez a cím is, ami hat éve készül. A hosszú

Végre egy igazi, ízig-vérig kalandjáték, amely nem csak megfelelt az elvárásainknak, de alaposan túl is szárnyalta azokat

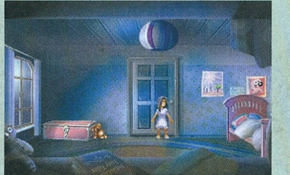
'76-os születésű, New York-i Dave Gilberthez köthető, aki előbb csak hobbiból hegesztett játékokat, majd 2006-ban megalapította a Wadjet Eye Games stúdiót. Ekkor született meg a nagy visszhangot kiváltó The Shivat, főszerepben egy rabbival, illetve a Blackwell Legacy, az utóbbi évek egyik legjobb szériájának első darabja, amelyből azóta még három rész készült. Szerencsére Gilbert az indie-fejlesztők jó részéhez hasonlóan nem ismeri a szakmai féltékenységet, így örömmel segíti piacra kollégái alkotásait is, ennek köszönhetően jelentek meg olyan ékkövek, mint a Puzzle Bots vagy a zseniális Gemini Rue – no és jelen tesztünk tárgya.

A Resonance alkotója Vince Twelve, akiről mindent elárul két korábbi játéka, az Anna

fejlesztési idő érthető, hiszen emberünk szabadidejében kódolta a játékot, és valószínűleg még pár évig elmolyolt volna, ha Dave Gilbert nem nyúl a hóna alá, és feleségével/munkatársával, Janettel nem vállal át tőle jó pár dolgot. E kooperációnak köszönhetően jelenhetett meg végül a játék.

ÁTOK ÉS ÁLDÁS

A sztori egy sci-fi, mégpedig a komolyabb fajtából, amely egy fizikai felfedezésen alapul. Javier Morales professzornak sikerül



Igaz, a felbontás csak 720*480, de a grafika így stílusos, a rengeteg kiváló kalandjátékot termelő '90-es éveket idézi

ADATOK

KIADÓ
Wadjet Eye Games

FEJLESZTŐ
XII Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

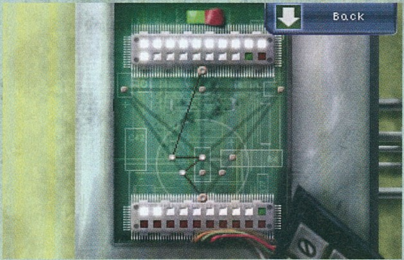
INFO

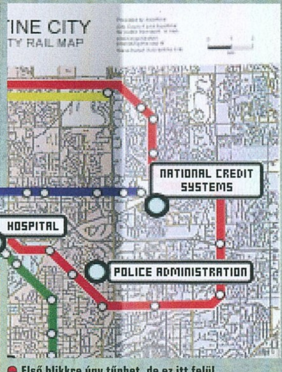
A Resonance június 25. óta kapható a Steamen 9,99 euróért, de a GOG.com-on és a Wadjet Eye Games oldalán (http://bit.ly/LwG8Qf) is beszerezhető 9,99 dollárért, így érdemesebb itt beszerezni, ráadásul utóbbi helyen Steam-kulcsot is kérhetünk a szokásos, DRM-mentes Windows telepítőfájl helyett.

kettéválasztani egy szubatomi részecskét, a két fél pedig azonnal kölcsönhatásba lép egymással egy speciális rezonancián keresztül, és megpróbál ismét egyesülni. Ez az energia egy új aranykor lehetőségét hordozza magában – vagy egy apokalipszisét, hiszen az egyesüléskor felszabaduló erők minden eddiginél nagyobb, ugyanakkor az adott pontba koncentráló pusztítást végeznek. Épp ezért a tudós úgy dönt, megsemmisíti művét, hogy az ne juthasson illetéktelen kezekbe, de mielőtt ezt megtehetné, megölik, épp a saját találmányával. Halála előtt üzenetet hagy unokahúgának, Annának, amelyben elárulja, hogy van egy titkos széf, amelyben megtalálható a kutatási anyag és a prototípus is, ám a trezor helye ismeretlen marad, ráadásul eközben a lány maga is célponttá válik. Szerencsére akadnak segítői, akiket a véletlen sodor az útjába: Ed, a professzor asszisztense, Bennet, egy kiégett detektív és Ray, az oknyomozó újságíró. Négyük feladata lesz, hogy megtalálják a rejtekhelyet, és eltüntessék a veszélyes holmit.

KIHÍVÁS, SZOROZVA NÉGGYEL

A kaland kezdetén a négy hőst külön-külön irányítjuk egy-egy rövid fejezetben, megismerve hátterüket, jellemüket, közülük is a legmélyebben Annát, aki az érzelmi tényező a történetben. Morales halála után aztán összefonódik sorsuk, és hol felváltva, hol együttesen kell terelgetni őket – lesz, ahol mindegyikük összmunkájára szükségünk lesz, akad, ahol csak kettejükére, és persze szólista etapok is várnak ránk, ahol

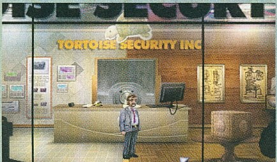




Első blikkre úgy tűnhet, de ez itt felül még véletlenül sem Budapest metrótérképe

A TEHETSÉGES MR. 12

Vince Twelve Omahában született Wesselmann néven. Édesapja, Otis, a nebraskai rádióban egy talk show népszerű házigazdája volt, és miután sokszor rosszul írták a nevét, felvette az Otis Twelve, illetve Otis XII művésznevet (az ő hangját hallhatjuk a játékban a híradórészletek alatt). A családban azonban nem ő az egyetlen híresség: nagybátyja a világhírű festő- és grafikusművész, Kent Bellows, volt tehát honnan örökölni a tehetséget és kreativitást. Vince a nebraskai egyetemen végzett matematika és számítástechnika szakon, diploma után azonban Japánba költözött, ahol angol nyelvet kezdett tanítani. Itt ismerkedett meg feleségével, Kumival (ő adja a játékban Reno hangját), akitől azóta két gyermeke született, Emi és Zen; 2008-ban tértek vissza Amerikába. Még egy érdekesség: a Resonance volt az egyik első játékprojekt a Kickstarteren: 2009-ben Vince 150 dollárt akart összekalapozni rá, végül 2080 dollár jött össze, ami egyből reflektorfénybe állította a készülő, ígéretes címet.



Jól látod, az ott egy szörny, szarvakkal. És igen, erre is van logikus magyarázat. Ugye }{redenc...?

begyűjtünk valakivel egy cuccot, átadjuk egy társunknak, aki ennek segítségével tud továbblépni. Mindez zseniálisan van megoldva, és olyan nyitott gondolkodást igényel, amire már rég láttunk példát – leginkább a Day of the Tentacles mechanizmusához hasonlítható. Igaz, emiatt nem is könnyű, hiszen ha itt elakadsz, nem elég az adott helyszínen végigpróbálni a nálad lévő tárgyakat, mert lehet, hogy azt egy másik karakter tudja csak felhasználni, vagy épp neki kell elbeszélgetnie valakivel, ráadásul helyszínből, NPC-ből is több van, így a variációk száma is magasabb. Mindezzel együtt kevés ennyire logikus játékkal találkoztam mostanában: mindennek oka van, minden lépésed érthető, megindokolható, így kellő fejtöréssel tovább tudsz jutni, és az e felett érzed elégedettséged elmos minden korábbi bosszankodást.

A fentiekhez hozzáadódik egy olyan elem, amely bátran nevezhető innovatívnak: a hagyományos készlet mellett van egy hosszú- és rövid távú memóriánk is. Ha valamelyik szereplőnkkel történik egy fontos esemény, az bekerül a hosszú távú rekeszbe, ahol egyrészt videobejátszásként visszanézhető (ez tehát egyféle napló is), másrészt egy dialógusba bedobva rákérdezhetünk a benne szereplő dolgokra, vagy épp szembesíthetünk azokkal valakit. A rövid távú „fiókot" mi magunk tölthetjük fel úgy, hogy a környezet bármely elemét behúzzuk oda, hogy aztán az imént leírt módon felhasználhassuk. Ezáltal sokkal életszagúbbak a beszélgetések, és az amúgy is gazdag mechanizmusra (mechanikus és logikai fejtörők, tárgybegyűjtés- és kombináció, párbeszédek, közös akciók, interakciók) még egy plusz réteg kerül.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 2 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 1,4 GB HDD

Tíz dollárért olyan kalandjáték, amely hiánypótló és minden porcikájából árad a hozzáértés és a szívvel-lélekkel végzett tervezés. A műfaj kedvelőinek kihagyhatatlan, kötelező darab!

GRAFIKA: **85%**
HANG: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Kellemes pixelgrafika, remek hangok, kiváló sztori, változatos, átgondolt, jól összerakott mechanizmus.

KONTRA

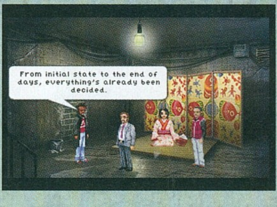
Pár kisebb hiba, de ezeket kár felhánytorgatni.

90%

EXTRA HABBAL

A szavatossággal sincs baj: a játék eleve elég hosszú, 8-10 órát elleszünk a végigjátszással, a végén pedig kétféle befejezés is vár ránk – ráadásul meglehetősen kegyetlen, morális döntést kell hoznunk, és egyik választásunknak sincs egyértelműen pozitív kicsengése. Igaz, itt azért van némi morogni valóm is: ez a végjáték eléggé „próba szerencse" jellegű, akár egy órát is elszórakozhatsz a szálak elvarrásával. Szerencsére egy rossz döntés után a játék visszacsévéli az eseményeket a legutolsó biztos pontig, így nem kell a mentéssel/visszatöltéssel bajlódnunk, maximum az idegeink rongyolódnak picit...

Ezen túlmenően van egy klasszikus pontrendszer is: bizonyos cselekedetekért pontot kapunk, a játék végén pedig kiderül, mennyit sikerült begyűjteni az elérhető maximális 340-ből (ez a szisztéma már az első, műfaj- és iparteremtő kalandban, az Adventuresben is jelen volt, azóta sajnos meglehetősen elhanyagolt, pedig ez ráveszszi a játékost, hogy alaposan végignézze a helyszíneket, végigpróbálja a lehetőségeket). No, és van 37 achievement is (a kétféle befejezésért járót csak úgy kapod meg, ha kétszer tolod végig a játékot!), ami tényleg felteszi a pontot az i-re.



A már így is pozitív összképet még valami erősíti, és ez az audiovizuális hatás. A grafika a 90-es évek stílusát idézi, gazdag részletességű hátterekkel, remekül animált karakterekkel, és bár a felbontás maximum 720x480 lehet (igaz, ez kihúzható teljes képernyőre, ha el tudod nézni az erős pixelesedést), ez csak erősíti a retroérzést. A zene kellemes, a szinkron viszont fenomenális, hála Dave Gilberteknek, akik leszerződtették a csapatot. Bennet bőrében az a Logan Cunningham parádézik (és ez nem túlzás!), aki narrátorként megtöltötte élettel a Bastiont, de a hivatásos hangszínész Sarah Elmaleh (őt hallhattuk a Blackwell Deceptionben és a Gemini Rue-ban is) is kimagasló munkát végzett Anna megformálásában, akárcsak a korábbi Wadjet Eye címekben szintén szereplő Edward Bauer (Ed), illetve Daryl Lathon (Ray).

KÉRJÜK A KÖVETKEZŐT!

A Resonance a tipikus és sajnos manapság igencsak ritka „negatív állatorvosi ló": a jó, értő, gondos játéktervezés mintapéldája. Remek, fordulatokban gazdag sztori, kihívásokkal teli, de a játékost jutalmazó mechanizmus, kellemes látvány és szinkron – minden együtt van tehát, hogy (apróbb hibái ellenére) bekerüljön az év végi szavazások mezőnyébe, és a műfajt kedvelők szívébe.

THE SECRET WORLD™

[ÍRTA CHRIS] **Annyira jó lenne, ha végre jönne egy MMO, ami felkorbácsolja az évek óta tükörsimán feszülő állóvizet a játékipar online szerepjátékos szegmensében. Ha végre jönne egy olyan játék, amelyben a hardcore és a koca játékos is megtalálja a számításait, ami egyaránt szórakoztató az első 20 és a 200. óra után is. Az Age of Conan készítői most ismét tettek egy próbát ennek teljesítésére.**

Rendre jelennek meg olyan játékok a piacon, melyek megpróbálják kicsit megszorongatni a World of Warcraftot. Nemrégiben teszteltük a Star Wars: The Old Republicot és a Terát, s még ki tudja, hogy hány kihívó érkezik idén, ám végül mindig úgy tűnik, hogy valahol homok kerül a gépezetbe. Így történt a Funcom fejlesztésében készült legújabb MMO, a The Secret World esetében is. Pedig annyira jó ötletek kerültek bele, és olyan érdekes az egész koncepció, ami mögötte van, hogy amikor levontuk a végső konklúziót, rájöttünk, hogy bizony több szól a játék mellett, mint ellene. Kezdjük is rögtön azzal, hogy miért szerettünk bele a The Secret Worldbe szinte azonnal.

MODERN CSALÁD

Az Age of Conan készítőinek legújabb MMO-ja egy különleges világba kalauzolja el a játékost, melyben egyedi képességű harcosok küzdenek meg a világ elpusztítására törő démoni erőkkel. Valamikor a XXI. század elején járhatunk, a játékban tehát modern fegyverek keverednek a mágiával, vagyis valami olyasmit képzeljetek el, mint amilyet a Constantine című filmben is láthattatok. Ebben az univerzumban három titkos frakció mozgatja bábjait, köztük minket is. Ezek közül az első a Templomosok rendje, akik egy démon elpusztítása érdekében simán felégetnek egy falut, ám még ennek ellenére is ők állnak a legközelebb a „jófiúk" megjelöléshez. Aztán ott van az Illuminátus nevű csoport, akik szerint csak a leghatalmasabbak és legerősebbek maradhatnak életben, továbbá találkozhatunk még a semleges Sárkányokkal is. Miután eldöntöttük, melyik csapathoz szeretnénk tartozni, jöhet a szokásos karaktergenerálás, ahol már csak a külső megjelenésünk kialakításával kell bajlódni. Na de akkor hol állíthatjuk be, hogy milyen kaszttal szeretnénk játszani? Na igen, itt jön a képbe a játék legérdekesebb része.

BRING THE PLAYER, NOT THE CLASS

Bár első hallásra kicsit sokkolónak tűnhet, de a The Secret World legnagyobb erénye abban rejlik, hogy a készítők nemes egyszerűséggel kivágták belőle a szintkorlátokat, a szintlépést és az ezzel együtt járó képességrendszert. Hihetetlennek hangzik, de ez a megoldás kifejezetten a játék előnyére vált, el is mondjuk, hogy miért. A játékosok különféle feladatok megoldásával tapasztalati pontokat gyűjthetnek, amiből ha összeszednek egy bizonyos mennyiséget, akkor képesség- (ability) és jártasságpontokat (skill) kapnak. A jártasságpontok határozzák meg, hogy milyen fegyvert, mágikus ereklyét vagy talizmánt tudunk hordani, és hogy ezeket milyen szinten leszünk képesek használni. Minél magasabb egy jártasságunk valamiben, annál kevesebbszer fognak kitérni a szörnyek a támadásaink elől.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Funcom

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A The Secret World 2012. július 3-án jelent meg PC-re. Az alapjáték ára 9999 Ft, és ez már tartalmaz 30 napnyi játékidőt is. Minden további hónapért viszont 15 eurónyi előfizetést kell leperkálni.

A rendszer érdekesebb részét a képességpontok jelentik, melyek szinte folyamatosan ömlenek a játékos nyakába. Alighogy megcsináltunk egy küldetést és összeszedtünk 5-10 képességpontot, már jön is a következő 5-10 pont, mi pedig hirtelen azon kapjuk magunkat, hogy nem tudjuk, mire költsük a következő 30-at. Na, persze azért ennyire nem durva a helyzet, hiszen a játékban hihetetlen nagy a képességválaszték, és a jelentős felhozatalból a játékos egyszerre 7 aktívat és 7 passzívat használhat. A képességeket egy hatalmas körmenüben találjuk, ahol aztán szépen szeletekre bontva elindulhatunk a kör széle felé, amivel meghatározhatjuk, hogy épp milyen stílusú karaktert szeretnénk (támadó, tank, gyógyító) kialakítani. Csupán annyi megkötés van a dologban, hogy

A HÁROM FRAKCIÓ

A játékban három frakció próbálja meg útját állni a mindent elpusztító gonosz erőknek, és az egyikükhöz még a karakterünk létrehozása során kell csatlakoznunk. Minden frakció egyedi történetfonallal rendelkezik, s ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy nyílnak meg előttünk az újabb és újabb frakcióküldetések is.

DRAGON

Nagy cselszövők és híres manipulátorok hírében állnak, és ennek köszönhetően évszázadokon át képesek voltak túlélni. Akár a legjobb barátokat is egymás ellen fordítják, és ők azok, akik politikusok fülébe suttogva megváltoztatják az egész világot. Spirituális módon közelítenek az ismert mesterségekhez, újoncaikat türelemre, hallgatásra, a dolgok egyensúlyának tiszteletére tanítják. Kevesen ismerik a Sárkányok történetét, és ez így tökéletes számukra. Láthatatlan, titkos társaság ez, aminek a tagjai mindent túlélnek.

ILLUMINATI

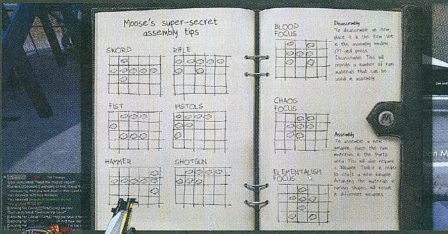
A rosszfiúk és a még rosszabb lányok gyűjtőhelye, egy társaság, ahol a ranglétrán történő előrejutáshoz szinte elengedhetetlen egy kis főnöki toroknyiszálás vagy kibelezés. Az illuminátus tagjai a XXI. század végére már mindenhova beépültek. Ott vannak a legrangosabb partikon, a pápa oldalán és természetesen Hollywoodban is. Jól döntünk, ha őket választjuk: végtelen gazdagság és a lehetőségek kifogyhatatlan tárháza vár minket, de jaj annak, aki kudarcot vall: nemcsak anyagi javait, hanem ép elméjét is elveszítheti.

TEMPLAR

A templomosok főhadiszállása Londonban van, tehát az őket választó játékos itt kapja meg első küldetését. Sokaknak abszolút téves elképzelésük van erről a titkos társaságról, hiszen úgy gondolják, hogy a templomosok a jók védelmezői,és a gonosz elpusztítói. Nos, egy dologban azért igazuk van: ők a totális pusztítók. Mindent és mindenkit eltüntetnek, aki az útjukba kerül. A jéghideg katonai logikával tevékenykedő csapataik számára sosem jelentett gondot egy ártatlan falu kiirtása, ha a helyzet éppen úgy kívánta.

az erősebb képességek megnyitása előtt (melyek akár 40-50 pontba is kerülhetnek), meg kell vennünk a kicsiket is.

Azt, hogy melyik irányba indulunk, mi döntjük el (tank, gyógyító, vagy sebzésosztó akarunk-e lenni), de döntésünket megkönnyítendő találhatók a játékban úgynevezett paklik (Decks), melyek előre összeállított képességkombinációkkal próbálnak utat mutatni a játékosnak, ráadásul ezeknek a teljes feloldása egy extra öltözetet is biztosít a karakterünk számára. A dolog akkor válik igazán érdekessé, ha rájövünk, hogy valójában nincs szintkorlát, tehát tulajdonképpen végtelen mennyiségű képességpont áll a rendelkezésünkre, aminek köszönhetően akár több ilyen paklit is kirakhatunk magunknak. Így lehet minden játékosból egyszerre gyógyító, tank vagy sebző karakter, csupán elszántság és idő kérdése az egész.

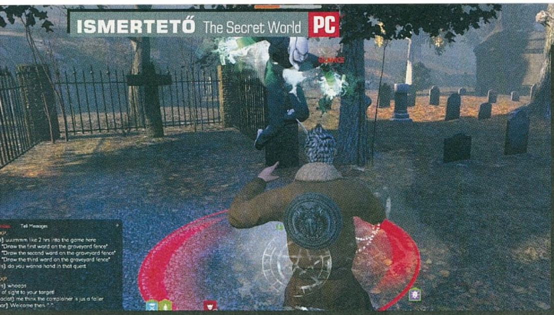


KALANDOS ÉLET

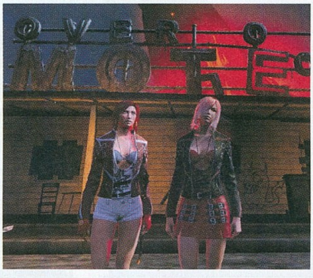
Ahhoz, hogy összeállítsuk életünk pakliját, annak érdekében, hogy mi lehessünk a legnagyobb császárok, nincs is más dolgunk, mint haladni a játék története mentén, egy rögös, de annál élvezetesebb úton. Hasonlóképpen az EA másik MMO-jához, a SWToR-hoz, itt is filmszerű jelenetek során kapjuk meg küldetéseinket, amelyek bár hangulatosak, sajnos hősünk némasági fogadalmának köszönhetően elég... hát, érdekesre sikerültek.

A kalandozásaink során egyszerre egy fő- és három mellékküldetést vehetünk fel, de amennyiben belebotlunk egy újabba, az aktív, azaz a már megkezdett küldetésünk csupán szünet módba kerül, így később bármikor folytathatjuk azt. A készítők valószínűleg tanultak előző MMO-játékuk, az Age of Conan hibáiból, ezért a The Secret Worldbe eszméletlen mennyiségű küldetést sikerült bezsúfolniuk, melyeknek hála egy pillanatra sem fog unatkozni a játékos, még akkor sem, ha eléri a legtávolabbi vidékeket, Egyiptomot vagy Erdélyt. Lépten-nyomon újabb feladatokat találunk, melyek teljesítéséért ömleni fog a nyakunkba a tapasztalat, és az ezzel együtt járó pozitív visszacsatolás, továbbá a képességpontok tucatjai. Külön érdekesség, hogy mivel nincs szintkorlát, s bármikor dönthetünk úgy, hogy inkább más irányba fejlesztenénk hősünket, ezeket a küldetéseket akár 24 óránként újrajátszhatjuk.

Nem túlzás kijelentenünk, hogy a TSW mögött megbújó küldetésrendszer a valaha készült legjobb, amit hasonló játékban láttunk. Szinte nincs két egyforma feladat, nincsenek „menj oda, ölj meg három zombit



INSTANCE-OK A THE SECRET WORLDBEN



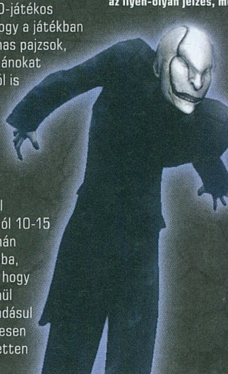
Amennyiben jobb felszerelést szeretnénk összeszedni magunknak, ellátogathatunk az aktuális terület dungeonébe. Kingsmouth városába érkezve a The Polaris néven ismert zóna várja a bátor kalandorokat, utána pedig, ahogy haladunk előre a történetben, lehetőségünk adódik bepillantani a maradék hét instance-ba is. Ezek név szerint a következők: Hell Raised, The Darkness War, The Ankh, Hell Fallen, The Facility, Hell Eternal, The Slaughter House, melyek többsége rendelkezik Elite, azaz Q10-es felszereléssel bíró játékosok számára készült változattal is. A dungeonök teljesítéséhez 5 játékos szükséges, a helyi LookingForGroup csatornán érdemes figyelni, hova mire van szükség (természetesen karakterünk képességeinek kialakításakor vegyük figyelembe, hogy tankból és gyógyítóból van mindig a legkevesebb). Ha megvan a szokásos 1 tank, 1 gyógyító, 3 dps kombináció, már indulhat is az akció! Egy dungeonben 5-7 főellenfelet kell leverni, a harcok között pedig szinte egyáltalán nem találkozunk töltelék ellenfelekkel. Amennyiben szakavatott MMO-játékos vagy, valószínűleg hamar ráérzel majd a dolgok menetére, és ha nem állsz bele a talajon látványosan világító figyelmeztető jelzésekbe, akkor nem lesz bajod.

és gyere vissza" típusú klisék, se órákig elhúzódó „gyűjts össze 15 makkot" szintű unalmas missziók. Még a hagyományos, szörnyaprítást középpontba helyező feladatok is rengeteg érdekes helyszínre vezetnek el minket, melyek így sosem válnak unalmassá. És persze akadnak érdekesebb kalandok is, igazi ínyencségek: a szabotázs- és a nyomozás-küldetések. Szabotázs során előfordul olyan, hogy titkos alagutakba, védett bázisokra kell behatolnunk, melyek során nem érintkezhetünk ellenséges NPC-vel.

Nem egyszer álruhában, lézeres mozgásérzékelők felett ugrálva és pásztázó kamerák fényét kerülgetve kell előre haladnunk, hogy megszerezzük a kért információt vagy tárgyat. Aztán ott vannak a nyomozós (Investigation) feladatok, melyek láttán még a legelhivatottabb kalandjáték fanatikusok is csak a fejüket vakarják majd. Felgöngyölítésükhöz minden nyomot, papírfecnit, elhagyott mobiltelefont és fényképet alaposan meg kell vizsgálnunk, majd miután mindent felírtunk a magunk elé helyezett noteszbe, jöhet a fejtörés. Ezeknél az ügyeknél már erősen javasolt a beépített böngésző használata is, ugyanis jó pár megoldásra csak úgy jöhetünk rá, ha a feladatokban elrejtett egyes személyekre, fogalmakra és helyszínekre rákeresünk a kedvenc online lexikonunkon, a Wikipédián. Annál pedig nincs is mámorítóbb élmény, ha összeáll a fejünkben a megoldás. Végre itt egy játék, amely komolyan megdolgoztatja a szürkeállományunkat.

Ó-IÓ-CIÓ-ITEMIZÁCIÓ

A TSW kifejezetten a kalandozást és a küldetésmegoldást helyezi előtérbe, de persze egy MMO készítésekor nem szabad megfeledkezni a tárgyakról sem, melyek gyűjtögetése sok játékos számára fontos tényező. A The Secret World elég érdekesen oldotta meg ezt a kérdést, ugyanis kaptunk is tárgyakat, meg nem is. Az első dolog, ami a harcedzett MMO-játékos számára furcsának tűnhet, hogy a játékban nincsenek páncélok és hatalmas pajzsok, csupán fegyvereket és talizmánokat gyűjtögethetünk (ez utóbbiból is csak hétféle létezik), melyek egyre nagyobb kategóriákba sorolva határozzák meg hősünk hozzávetőleges szintjét (ezek Q1-től Q10-ig terjednek). A jobb tárgyakat ezúttal is 5-fős dungeonökből szerezhetjük meg, és nagyjából 10-15 óra játékot követően már simán lemehetünk az első ilyen zónába, és nyugodtan merjük állítani, hogy ezek a helyszínek eszméletlenül hangulatosra sikeredtek. Ráadásul ezeken a terepeken már fényesen megcsillan a program kifejezetten



Tipikus MMO képernyőmentés, ahol rengeteg az ikon, a szöveg és az ilyen-olyan jelzés, mellékesen pedig épp valami csata zajlik középen

jól sikerült harcrendszere is, ami voltaképpen folyamatos mozgásra kényszeríti a játékosokat.

A tárgyak kapcsán a legérdekesebb rész a tárgykészítés, amely hasonlóan működik, mint a Minecraft esetében, azzal a különbséggel, hogy itt nem 3x3, hanem 5x4 mező áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy valamilyen eszközt fabrikáljunk. Attól függően, hogy milyen komponenseket (ezekből négyféle van, 5-6 minőségben) milyen alakzatban helyezzük be a tárgykészítő ablakba, úgy kaphatunk új felszereléseket. Glyphek és rúnák segítségével pedig további extra tulajdonságokat is hozzáadhatunk a tárgyainkhoz – ennek köszönhetően a játékban nincsenek is szakmák, mindenki saját maga számára végzi el a szükséges feladatokat.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A LELTÁRBA MINDENNEL!

A játékban található leltárunkat bármikor átméretezhetjük úgy, ahogy nekünk tetszik. Az ablak jobb felső sarkában lévő pluszjel lenyomásával új leltárablakokat is létrehozhatunk, aminek köszönhetően könnyen bekategorizálhatunk mindent, ami nálunk van. A „hátizsákunkat" bármennyi és bármilyen méretű rácsokra bonthatjuk, csupán a kapacitására kell figyelnünk, amit pénzért növelhetünk.

KÉSZÍTS SAJÁT MENÜT!

Bár a felhasználói felület egyes részeleme-it alapszinten átméretezhetjük, a gyógyitalokat és a fontosabb küldetéstárgyakat érdemesebb egy külön inventory-ablakban tartani, amiből bármikor készíthetünk egy, a képernyőn folyamatosan ott maradó tálcát, amit egyetlen kattintással elérünk. Ehhez nincs is más dolgunk, mint létrehozni egy új leltárt, majd lezárni azt a lakat segítségével.

NE RONTSD MÁS ÉLMÉNYÉT!

Kérdezni nem árt, de óvatosan bánjunk a válaszokkal. Egy MMO esetében folyamatosan pörögnek a kérdések a chatben, de ha egy küldetésben elakadt valaki, soha semmilyen körülmények közt ne írjuk be a megoldását a nyilvános csatornára. Sokan maguktól szeretnének rájönni a feladatok megoldására, ezért még ha tudod is a választ a feltett kérdésre, inkább privátban üzend meg az illetőnek.

MÁSVÉLEMÉNY

A The Secret Worldöt nem csak Chris várta, de a kalandjáték és Tornquist rajongó Wilson is. Ő így látta a játékot:

WILSON LELKESEDÉS MEGTARTÁSI PROBLÉMÁK

Két mumusom van: a japán szerepjátékok és az MMO-k. Gyakorlatilag mindegyik érdekel, minden második játék világába, történetébe beleszeretek, de mikor már a konkrét kalandozásra kerül a sor, sikítva menekülök előlük. A Secret World is piszkosul jól kezdett, az első két óra kalandjátékokat megszégyenítően hangulatosra sikeredett, amit aztán monoton farmolás és ótvar mechanikájú küldetések sora váltott fel. Vannak benne kiváló, tényleg újító ötletek, de most már tényleg itt lenne az ideje egy MMO-nak, ahol nem rettenetesek az animációk, ahol nem borzalmas a hacrendszer, és nem kirívóan szögletes, sablonszerű az összes bejárható helyszín. Ha a dobozos játékoknak nem nézzük el ezeket, akkor az MMO-nál miért tennénk...?

PVP IS VAN

Bár nagyon nehezünkre esett elszakadni a lebilincselő történetfonaltól, néhányszor azért bepillantottunk a PvP függöny mögé is, hogy megnézzük, milyenre sikerült a játékos-játékos elleni harc. A TSW-ben három területen küzdhetnek egymással a karakterek, tehát nincs úgynevezett world-pvp, kizárólag ezeken a csatatereken lehet egymást buzogányokkal és automata karabélyokkal molesztálni. Akad olyan zóna, ahol a három frakció 5-5 játékosa küzd egymással, itt nincs is más dolgunk, mint a csapatunkkal beállni egy kör közepére, és minél tovább életben maradni. Van olyan terület is, ahol már bonyolultabb feladatok megoldását kell végrehajtanunk, s ha végül birtokba vesszük a zónát, akkor a frakciónk minden tagja részesül valamilyen bónuszban. Végezetül pedig egy sima CTF térkép is bekerült a programba. Röviden összefoglalva, élvezetes és izgalmas lett a PvP-rendszer, de összességében nem nyújt semmi extrát.

MAJDNEM JÓ, DE...

Ennyi pozitívum után talán ideje lesz kitérni a negatívumokra is, hiszen a végső értékelést látva talán már sejtitek, hogy itt sem minden fenékig tejfel. Bár a hihetetlenül jól sikerült fejlődési- és küldetésrendszer simán maga mögé utasítja a konkurenciát, néhány esetben bosszantó, idegesítő dolgok ütötték fel a fejüket a játék során.

Az egyik legfájóbb például az, hogy a TSW – hasonlóan az összes eddig megjelent MMO-hoz – sok hibával, hiányosságokkal került forgalomba, majdhogynem bétafázisban. Sokszor bosszankodtunk bugokon, amelyek miatt nem tudtunk továbbjutni az egyes küldetésekben, vagy mert nem jelentek meg azok a tárgyak, amiket meg kellett volna érintenünk, vagy egyszerűen csak nem jelezte megfelelően a játék, hogy mihez is kéne hozzáérnünk a továbbhaladáshoz (ilyenkor egy fogaskerék ikonnak kellett volna megjelennie a sárga keretes objektumok körül). Öröm az ürömben, hogy amennyiben valamilyen gondunk akadt, s írtunk egy petíciót a terméktámogatóknak, ők villámgyorsan, akár 2-3 perc múlva megjelentek, hogy segítsenek, de azért ezeket a hibákat már illendő lett volna a harmadik patch után kigyomlálni.

A másik dolog, ami kifejezetten zavaró volt számunkra, az a karakterek mozgása, ami esetenként (például ha a játékos ugrik) egészen nevetségesre sikeredett.

Félreértés ne essék, a The Secret World az összhatást tekintve elég jól néz ki, a DirectX 11-es tesszellációval megjelenő táj szemkápráztató, de a karaktermozgás és az arcmimika annyira gagyi, hogy néha csak azért nyomtuk el az animációkat, hogy ne kelljen néznünk azokat. Bár már említettük, de felettébb zavaró volt az is, hogy hősünk egyetlen átvezető jelenetben sem szólal meg. A koncepciót értjük, hogy miért volt erre szükség (így könnyebben azonosulhatunk a karakterrel), de szerintünk ez rengeteget ront az élményen. Ami pedig különösen furcsa, hogy egyáltalán nincs aukciós ház, így egyre csak gyűlik a játékosoknál a pénz, a halmozódás hatására fellépő infláció pedig komoly veszélyt jelent a későbbiekben bevezetésre kerülő gazdasági rendszerre.

KITART, VAGY MEGY A SÜLLYESZTŐBE?

Ha a fent említett apróságokon túl is tesszük magunkat, akkor is sejthetjük, hogy nem ezen fog elvérezni a játék, hanem minden MMO rákfenéjén: a hosszú távú tartalom hiányán, valamint a havidíjas rendszeren. Bár jelenleg a játékosok nagy részét még leköti a fejlődés, tehát a végtelen képességpontok gyűjtögetése alaposan kitolja a játék szavatosságát (mi 50 óra játék után csak a képességek 10%-át szereztük meg), de azért így is adott kérdés, hogy mi lesz azokkal, akik már mennének raidelni, de nincs hova.

Mi van akkor, ha letelik az első ingyenes hónap, ami a dobozos verzió mellé járt? Miért maradna itt bárki havi 15 euróért, ha augusztus végén megjelenik a Guild Wars 2, ami legalább ilyen jónak ígérkezik? Valószínűleg már most érik a mikrotranzakciós rendszerre való átállás Funcoméknál, és nagyjából biztos, hogy egy éven belül már búcsút is inthetünk az előfizetési rendszernek (akárcsak a SWtOR esetében), utána pedig akár a játéknak is. Pedig nagy kár lenne érte, hiszen a TSW jó játék, csak épp félévnyi fejlesztés még nem ártott volna neki.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Két magos 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 20 GB HDD

A TSW szépen csendben megérkezett, de nem okozott túl nagy felfordulást. Nagy kár, hiszen rengeteg potenciál van a játékban, kérdés viszont, hogy két hónap múlva ki lesz hajlandó havidíjat fizetni érte.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Egyedi képességrendszer, valamint a küldetések nagy része is páratlan.

KONTRA

Nagy kár, hogy havidíjas játék, valamint jó lenne minél hamarabb megszabadítani a bugoktól is.

75%

Nem tudjuk, hogy a rendőrökkel pontosan mi történt ezen a helyszínen, de van egy olyan sanda gyanúnk, hogy nem azért nem szerepelnek a képen, mert éppen elugrottak fánkot venni...

ÖLTÖZZ AZ ALKALOMHOZ!

Nagyon eldugott helyre tették, így a játékosok sokszor észre sem veszik, hogy esetenként a küldetések során ruhákat, különféle egyedi öltözeteket is kapunk. Némelyik pedig elengedhetetlen egy-egy feladathoz. Jó tudni, hogy a C gomb lenyomása és a Dressing menüpont kiválasztása után tudjuk egyedire szabni karakterünk öltözetét, új ruhákat pedig Londonban vásárolhatunk magunknak.

ACHIEVEMENTEK

A TSW folyamatosan rögzíti, hogy milyen típusú ellenfélből mennyit öltél meg, milyen területeket fedeztél fel, mely küldetéseket fejezted be, valamint, hogy milyen Lore-tárgyakat szedtél össze. Ezeket a statisztikákat az L gomb lenyomása után megtekintheted. Ide kerülnek teljesítményeid is, amiket ha csoportokba szedve teljesítesz, akkor extra tapasztalati pontokban részesülhetsz.

MEMORIZÁLD A GOMBOKAT!

A játék harcrendszere nagyon egyszerű, mégis elég összetett ahhoz, hogy sok játékosnak meggyűljön a baja a nagyobb ellenfelekkel. Az ok: nehéz egyszerre az ellenségre, a képességeinkre és a környezetünkre is figyelni. Mivel csak 7 alapképességünk lehet, igyekezzünk memorizálni azokat, a nehezen elérhető 6-ost és 7-est pedig tegyük egy WASD közeli billentyűre.

SZEDJ SZÉT MINDENT!

Mivel a játékban rengeteg olyan tárgyat találsz majd, ami számodra értéktelen, aukciós ház híján más játékosnak eladni pedig nem tudod őket, tedd be őket a Z gombra előugró tárgykészítő ablak alsó cellájába, s bontsd őket komponensekre! Az így kapott elemeket ötösével egymásra pakolva egyre jobb minőségűvé alakíthatod, és ezekből később jobbnál jobb felszereléseket készíthetsz magadnak.

SZEBB IS, JOBB IS?

Ghost Recon: Future Soldier

[IRTA CHRIS] Igen, jól emlékszel, már írtunk egy tesztet a legújabb Ghost Recon játékról, de időközben befutott a PC-s változat is, és úgy gondoltuk, megnézzük, hogy a személyi számítógépekre készült verzió miben különbözik a konzolostól.

Mivel lassan minden évben eltemeti valaki a PC-t, mostanra már meg sem halljuk, mikor a konzolpártiak azt ecsetelik, hogy mennyivel felhasználóbarátabb egy X360-at, vagy egy PS3-at birtokolni. Mi ugyanis jól tudjuk, hogy PC-n játszani akkor is öröm, ha néha meg kell szenvednünk a kedvenc játékunk telepítésével, ha nem indul a 2003-ban vásárolt Railroad Tycoon 3 Windows 7-en, ha az operációs rendszerünket félévenként újra kell telepíteni, vagy ha kéthetente kell drivert frissítenünk azért, hogy egyáltalán elinduljon valami.

Tapasztalt, öreg rókák vagyunk, akiken nem fog ki holmi hibaüzenet, s különösen szeretjük a kihívásokat. Olyanokat, amiket a PC rendszeresen biztosít számunkra. Nem hátrálunk meg csak azért, mert letiltja az indítást a víruskereső programunk, vagy nem megy ki a tűzfalon az adott alkalmazás, mert nem rendszergazdaként futtattuk azt. Még akkor sem, ha órákon át kell fórumokat bogarásznunk, hogy mi a fenéért nem látja az internetet az EA Origin rendszere.

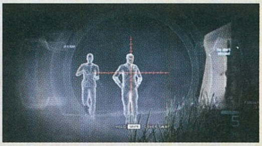
UBISOFT A PC GYILKOS

Akadnak viszont olyan pillanatok, mikor mi is csak a fejünket fogjuk azt kérdezve: „ezt most miért kellett?". Nem értjük például, hogy a Ubisoft PC-s portjai miért próbálják elvenni a játékosok kedvét attól, hogy valaha eredeti szoftvert vásároljanak a jövőben. Miért kell minden egyes játékuknak digitális másolásvédelem címén megszívatni azt a szerencsétlen flótást, aki nehezen összekuporgatott pénzét olyan játékokra költi, mint például a Ghost Recon Future Soldier? Vagy miért kell már első héten három patch letöltésével szenvednünk, melyek ráadásul telepítés után elfelejtik lezárni saját magukat? Minek kell a saját közösségnek nevezett Ubisoft launcherben bohóckodnunk ahhoz, hogy elindítsuk a játékot, mikor a kutya sem fog velünk barátkozni PC-n? Ubisoft pontok, amiből vehetek egy háttérkép-csomagot? Na, ne röhögtessetek, kit lehet ezzel lekenyerezni?

És még sorolhatnánk a kérdéseket, de inkább nem tesszük, hiszen ezzel is csak még egy szöget verünk szerencsétlen PC koporsójába. Sajnos a GRFS portja nem sokat javít a PC megítélésén, mondhatni, hogy csak a gond van vele. Ha viszont túltesszük magunkat a hosszú, nehézkes telepítésen, a félórás patchelésen, valamint körberöhögtük a Ubisoft launchert és a remélhetőleg működő másolásvédelmet, akkor máris olyan jól szórakozhatunk, mint bármelyik konzolos játékos.

AHOL A PC AZ ÚR

Azért jól tudjuk, hogy a PC-nek is megvannak a saját erősségei. Az egyik legfontosabb érvünk egy adott játék kiválasztásakor a grafika, ilyenkor pedig előtérbe kerül a PC, amelyekben (általában) a processzorok teljesítménye jóval nagyobb, mint a közel 8 éves konzolokban. Az elmúlt 2-3 évben elérkeztünk oda, hogy végre van miért büszkének lennünk a 200 000 forintos masinánkra, örömmel mutogatjuk konzolos haverjainknak a látványos összehasonlító képeket a Max Payne 3-ból vagy a Battlefieldből. Igen, a GRFS is remekül néz ki PC-n, támogatja a DirectX 11-es tesszellációt, gyönyörűek az árnyékok, tűélesek a textúrák, minden egy kicsit szebb és jobb, ha ilyen opcióval indítjuk a játékot. Persze ez a pompás látvány megkéri az árát, magasabb felbontáson, ultramagas részletesség mellett bizony csak a legdurvább gépek bírják a tempót, de ennek ellenére kijelenthetjük, hogy a PC-s verzió szebb, mint a konzolos. Nem sokkal ugyan, de szebb. Egy pont ide!



Egy elsősorban konzolra fejlesztett játék esetében az irányítás lehet az első akadály, amin elbukhat az adott termék PC-s verziója, de a Future Soldier esete szerencsésnek mondható. A játék egérrel és billentyűzettel kifejezetten jól irányítható, az egeres célzásnak köszönhetően sokkal hatékonyabbak lehetünk, mint konzolos társaink. Egyedüli gondunk a különféle kütyükkel volt, a drone kezelése és kiválasztása például egészen elképesztően bénára sikeredett.

PC-VEL A SÍRIG

A Future Soldier többszereplős része sajnos hasonló hibákkal küzd, mint a konzolos port. A legnagyobb gond az, hogy még mindig nincs lehetőségünk idegenekkel végigtolni a kampányt, csak barátlistánkról pakolhatunk be társakat magunk mellé. Aztán ott a kompetitív játékmód, ami még mindig nagyon jó móka, de itt is azonnal az arcunkra fagy a mosoly, ha valaki kilép a játékból és a rendszer kidob minket a főmenübe, valamint magától is gyakran összeomlik az egész rendszer, bár ez utóbbi problémát épp most orvosolták egy újabb patch-csel. Talán a fenti sorok olvasása után már kitaláltátok, de amennyiben konzollal is rendelkeztek otthon, akkor azt javasoljuk, felejtsd el a PC-s változatát a GRFS-nek. Szépnek szép, egérrel jól játszható, de a telepítéssel és indítással járó problémák miatt jobb, ha maradsz a fix hardvernél.

Volt baj bőven

A Future Soldier PC-s portja minden, csak nem tökéletes. A játék az amerikai megjelenés másnapján már egy javítással kezdett, mert sokan panaszkodtak programhibákra és állandó szaggatásra. Ezt követte egy nagyobb fejlesztés július közepén, ami 1.3-ig húzta fel a játékot. Ebben kijavították az irányítási nehézségeket és fejlesztettek a bugos multin.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ubisoft Ukraine**
MŰFAJ **TPS**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Pentium D Processor 3.0 Ghz vagy AMD Athlon64 X2 4400+ 2.2 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM 4.0 VGA, 25 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Szebb, mint a konzolos verzió, cserébe viszont idegesítő a telepítési procedúra, és az optimalizálás sem az igazi.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

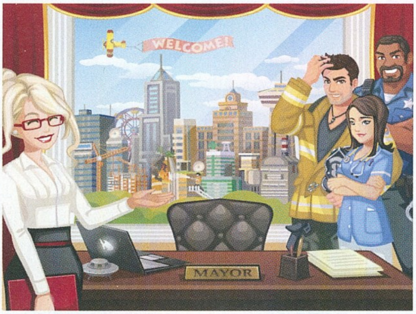
PRO

DX11-es látvány, tűéles textúrákkal és szebb árnyékokkal. Az irányítás jobb egérrel, mint kontrollerrel.

KONTRA

Problémás telepítés, agresszív másolásvédelem, hibás patchelés, felesleges Ubisoft launcher.

75%



ÚJ JÁTÉKFELKÉRÉSED ÉRKEZETT

SimCity Social

[ÍRTA CHRIS] **Szépen lassan a nagy kiadók is megvetik lábukat a közösségi médiahálóban, aminek köszönhetően a Facebookra kiadott játékok száma mellett a minőség is emelkedő tendenciát mutat. Példának okáért rögtön itt van a SimCity Social...**

Facebookos játékokról nem igazán szoktunk írni, hiszen a legtöbb ott található produktum csupán valami faék egyszerűségű, nem túl igényes flashprogram. Nemrégiben viszont megjelent a SimCity Social, amelybe nagy SimCity rajongóként szinte azonnal bele is szerettünk. Persze akkor még nem sejtettük, hogy Facebookos barátaink egy hányadát elveszítjük, de annyi baj legyen: egy jó kis városépítős szimuláció bizony áldozatokkal jár.

ÉPÍTS, GYŰJTS, SZOMSZÉDOLJ!

A SimCity Social lényegében egy leegyszerűsített városépítő szimuláció, amelynek megvannak a maga szépségei, és persze az árnyoldalai. Ez nem a SimCity 5, itt nem kell bajlódnunk az áram- és a vízellátással, nincs munkaerőpiac, lényegében nem kell mással foglalkoznunk, csak a növekedéssel, amit minél több terület meghódításával és azokra történő épületek felhúzásával érhetünk el. A játékban kétféle nyersanyagból gazdálkodhatunk, ezek közül az egyik a pénz, a másik pedig az anyag (material), melyeket üzletekből (pékség, benzinkút, mozi, bank, stb.), valamint gyárakból szedhetünk össze. A játékban kismillió ehhez szükséges épület áll a felhasználók rendelkezésére, kezdve a képregénybolttól egészen az óriásrobotgyárig, és ezek az egységek különböző időközönként termelnek számunkra pénzt vagy anyagot. Tapasztaltabb Facebook-játékosok számára már nem lehet ismeretlen az energia (avagy felhasználható akciópont) fogalma sem, ami a különféle üzletek és gyárak „learatásához" szükséges.

Persze ahhoz, hogy városunk növekedjen, nemcsak lakóházakat, de különleges épületeket is fel kell húznunk. Szükségünk lesz rendőrségre, tűzoltóságra, egyre komolyabb és nagyobb gyártelepekre, továbbá üzlethelyiségekre, valamint később egy kórházat is létesítenünk kell azért, hogy megelőzzük az ételmérgezéseket. Természetesein lakóink is válogatósak, és csak ott növesztenek gyökeret maguknak, ahol impozáns látványosságok, csalogató díszítő elemek várják őket, amiket a gyakran több lépcsős folyamatok során még tovább is fejleszthetünk.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Electronic Arts

MŰFAJ
városépítős stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6200 LE vagy Radeon Xpress 1200 szériás VGA, 50 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egyszerű, ám mégis szórakoztató városépítgetés, kifejezetten Facebook megszállottaknak.

GRAFIKA:	70%
HANG:	50%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO

Egyszerű, addiktív játékmenet, kellemes látványvilággal.

KONTRA

A Facebookos ismerőseinket könnyen magunkra haragíthatjuk vele...

70%

A látványra nem lehet panasz, a képek azonnal nosztalgiát ébresztenek minden SimCity rajongóban

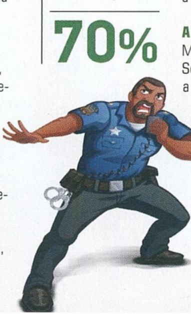
És nagyjából ennyiről szól a játék, ám hihetetlen szórakoztató és addiktív még annak ellenére is, hogy hiányoznak belőle a SimCity olyan mélyebb rétegei, mint például az elektromos- és vízhálózat kiépítése. Annak ellenére, hogy csak egy böngészős flashprogramról beszélünk, nemcsak élvezetes, de egy igazán jól kinéző alkalmazás lett a SimCity Social. Az épületek nagyon változatosak, mindegy, hogy egy hatalmas metropolisszal vagy egy kis faluval van dolgunk, élvezet rajtuk pihentetni a szemünket. Sajnos a Flash alapoknak köszönhetően a töltési időről és a sebességről már nem tudunk ilyen ékesen szólni, de az erősebb gépek esetében ezekkel a problémákkal kevesen fognak szembesülni.

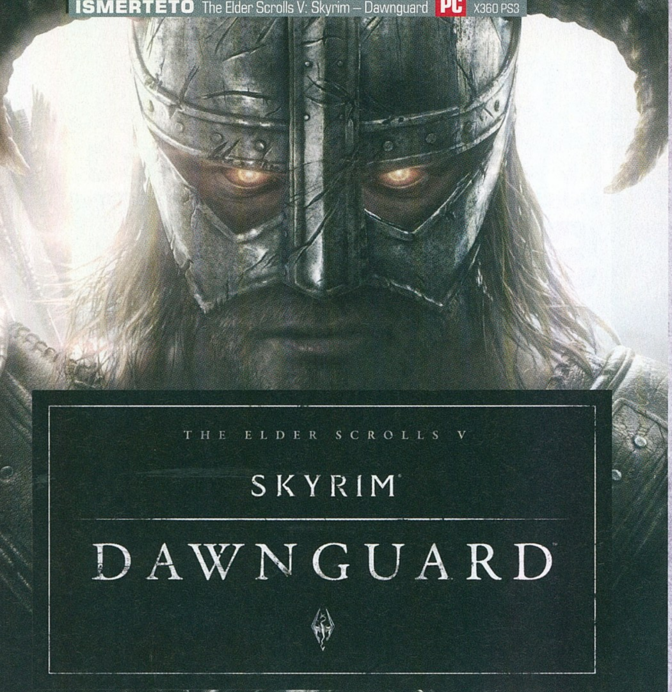
Egyszerűsége ellenére is tökéletes játék azok számára, akik mindig a Facebookon lógnak, és szeretik a SimCity-sorozatot

A HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN

Mivel facebookos játékról van szó, a SimCity Socialt is csak akkor élvezhetjük igazán, ha a barátaink is csatlakoznak a játékhoz. Ezt persze nem olyan egyszerű elérni, hiszen nem szegezhetünk pisztolyt a fejükhöz, hogy „de bizony játszani fogsz, mert szükségem van land permitre a növekedéshez, ja és kell még egy ember, hogy felépüljön a botanikus kertem!". Igen, barátok nélkül is játszható a SimCity Social, csak épp nagyon nehézkes fejlődni benne, ha nem küldik a segítséget, nem látogatják gyakran a városod, nem segítenek a küldetések befejezésében. Ilyenkor persze nem tehetünk mást, elkezdjük küldeni a különféle játékmeghívókat a Facebookon keresztül, amivel pillanatok alatt az agyára megyünk mindenkinek. Tovább rontja a helyzetet, hogy a játék iszonyú cselesen magától is küldözgeti az üzeneteit, sosem tudhatjuk, hogy egy ártatlannak tűnő gombocska lenyomásával vagy egy alig látható pipa meghagyásával mikor szemeteljük tele az ismerőseink üzenőfalát. Segítünk: folyamatosan. A készítők szempontjából érthető ez a rendszer, de azok, akik nem akarnak játszani a programmal, hamar tiltólistára tehetnek minden játékost, köztük minket is. Remélhetőleg tudják, hogy elég, ha csak az alkalmazást tiltják le...

Ha pedig kevés barátunk van a játékban, vagy nincsenek heteink, hogy bejöjjön annyi pénz, amennyire szükségünk van, hasonlóan a Facebook-játékok ezreihez, valódi pénz segítségével minden görbe utat lerövidíthetünk. Felgyorsíthatjuk az építkezéseket, területeket vagy különlegesebb épületeket vásárolhatunk, így szinte végtelen mennyiségű pénzt költhetünk el a játékon belül, ami valószínűleg már most több bevételt produkált a kiadónak, mint amennyit a SimCity 2013-as változata fog.





[ÍRTA WILSON] Több mint fél év várakozás után végre megérkezett az első Skyrim kiegészítő, de a Dawnguard szinte minden szempontból csalódás – bölcsebb lenne szimplán küldetéscsomagnak hívni.

Sehol a Földön nem létezhet olyan polc, amely elbírná az összes díjat, amit a Bethesda a Skyrimért kapott. Az „év játéka" címmel rogyásig megszórt szerepjáték egy olyan világban tudott szakmai és üzleti sikereket elérni, ahol az őszt hagyományosan egy-két blockbuster sorozat uralja, épp ezért RPG-t, és más, FPS-től eltérő műfajokat nem nagyon szokás beküldeni a karácsony előtti halálmezőnybe. A Skyrim ment, látott és nemcsak, hogy győzött, de több mint fél évvel a megjelenése után még mindig csak ódákat lehet zengeni róla. Kiegészítőt nem kapott, de a várakozásnak vége: itt a Dawnguard, amit a Bethesda egy nagy, a Fallout DLC-k méretével és tartalmával vetekvő bővítménynek aposztrofált, tízórányi kalandot, új történetet, új helyszínek tömkelegét ígérve. Majdnem össze is jött.

NAPÉJEGYENLŐSÉG

Senkit sem érdekelnek a sárkányok, az északiak és a birodalmiak harca a margóra szorult, és a rossz nyelvek már az ősi gonosz visszatérésével sem foglalkoznak. Skyrim tartományt most az éjszaka teremtményei tartják rettegésben, hisz a kisebb-nagyobb településeket, a napszítta utakat és a dohos barlangokat vérszívó vámpírok riogatják, így a Dawnguard „szervezet", a Hajnal és a fő ütőerek kiemelt fontosságú védelmezője leporolja eszköztárát, hogy szövetségeseket keresve vadássza le a korcs lények utolsó példányát is. Itt csöppensz a képbe te, a tapasztalt vagy épp zöldfülű kalandor (minimum tízes szinten kell lenned a kiegészítő elindításához), hiszen a Dawnguard egy képviselője az aluljárós hittérítők szívét megdobogtató módon lép veled kapcsolatba, hogy elregélje a fentebb már tárgyalt helyzetet. Ahogy azonban a Skyrimben vagy az Oblivionban, itt sem eszik olyan forrón a kását, és ez a szituáció sem olyan fekete-fehér, mint amennyire elsőnek tűnik. Sokkal inkább vöröses: ennyi vérrel ugyanis még egyetlen szerepjátékban sem találkozhattál.

MINI-DRAKULA

A vér folyhat, csöpöghet, vagy rád, vagy beléd, attól függően, hogy miként döntesz, mert itt sem kerülheted el a választást – ezúttal is két véglet vár rád. Ha a Dawnguardhoz szegődsz, akkor igazi vámpírvadászként kergetheted a vérszívókat, de már az első küldetés alatt találkozol egy több évszázados álomból ébredő vámpírral, akinek a hátára egy Elder Scroll van erősítve. Nem tudod se a nevét, sem azt, hogy miért raboskodott ilyen sokáig, az viszont biztos, hogy fontos személyiség, elvégre mit érne egy videojáték titokzatos karakterek nélkül? A hölgyről aztán villámgyorsan kiderül, hogy a legősibb, legtisztább vérű vámpírcsalád sarja, bebörtönzéséről pedig a kedves apukája gondoskodott. A papa kissé megalomán, most épp azt tűzte ki maga elé, hogy egy ősi jóslatot beteljesítve takarja el végleg a napot, kibújva ezzel annak bántó hatásai alól, egyszersmind szabadon terrorizálva a friss kajaforrást jelentő emberiséget. Jó hír: te is beállhatsz a csatlósainak sorába!

HA-TALOM

Az, hogy vámpír, vagy épp vadász leszel-e, többnyire teljesen jelentéktelen dolog. Valahogy úgy működik ez, mint az alapjáték oldalválasztása a tartományért folyó háborúban. Névleg lehet, hogy a felkelőket vagy a birodalmiakat szolgáltad, de ettől függetlenül ugyanazokban a küldetésekben vettél részt, ugyanazokat a csatákat vívtad meg. Csavar itt ezen a téren csak egy van, az alakváltás, hiszen a Dawnguard a vérfarkasok, a másik oldal pedig a vámpírlordok képességét adja át. Ez papíron, sőt, az első percekben talán még izgalmasnak és újítónak is tűnhet, valójában viszont szó sincs

Türelem

Fél évnél is többet kellett várnunk az első Skyrim DLC-re, de még további türelem szükséges: az összes kiegészítő, így ez is 30 napos Xbox 360 exkluzivitást élvez, így a többi platformra, például a PC-re is csak később, valamikor augusztusban érkezik, tartalmi bővítés vagy bármilyen más változtatás nélkül, eredeti áron, tehát nagyjából 4-5 ezer forintért.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Bethesda Softworks

MŰFAJ
RPG

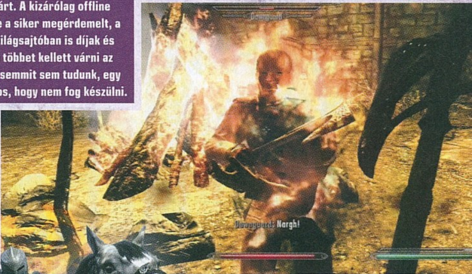
MULTI
nincs

INFO

A Skyrim első kiegészítője, a Dawnguard június 26-án jelent meg, egyelőre csak X360-ra, de augusztusban várható a PC-s és a PS3-as verzió is. A Microsoft konzolján 1600 MS-pontot kell fizetni érte, a többi platformon nagyjából 4500 forintos árra kell számítani.

MINDEN KÉPZELETET FELÜLMÚLVA

Komoly bátorságra vall, ha valaki a minden évben taroló, emiatt mindenkit elijesztő Call of Duty megjelenésének közelébe mer kiadni bármit is. A Bethesda számítása mégis bejött – a tavaly novemberben megjelent The Elder Scrolls V: Skyrim nem csak minden várakozást felülmúlóan jól teljesített, de decemberre már 10 millió eladott példánynál és 620 millió dolláros bevételnél járt. A kizárólag offline játékmódot tartalmazó szerepjátékok esetében ez kifejezetten rekordgyanús, de a siker megérdemelt, a Skyrim tényleg minden idők egyik legjobb RPG-je, amely nem csak nálunk, de a világsajtóban is díjak és kitüntetések egész sorát zsebelte be. Már csak ezért is furcsa, hogy fél évnél is többet kellett várni az első letölthető tartalomra, a jövőben érkező bővítményekről pedig az égvilágon semmit sem tudunk, egy dolgot leszámítva: a Shivering Isles kiegészítőhöz hasonló masszív toldalék biztos, hogy nem fog készülni.



Látod-látod, mi jó előre szóltunk, hogy a tűzzel veszélyes dolog játszani...

Ha belegondolunk, akkor a vámpírlét teljesen logikusan épül fel: nem mehetsz a napra, ami nem is olyan nagy baj, mert ha olyan ronda vagy, mint ez a teremtmény itt a képen, akkor nincs is értelme

ilyesmiről: a Bethesda továbbra is ragaszkodik a maga rossz szokásaihoz, úgyhogy az alakváltás ezúttal is borzalmasan körülményes és ebből fakadóan felesleges is. Vérfarkas már eddig is lehettél, ahogy vámpír is. Lordként és főállású szörnyként annyi előnyöd származik belőle, hogy kapsz egy tucatnyi új, különleges képességet. Ilyen lehet a vér és életerő elszívás, mások agymosása, egy farkas falka tetemre hívása – tehát tipikusan olyan dolgok, amiket ebben a kategóriában mindenki elvár.

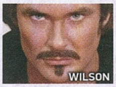
S hogy miért körülményes az alakváltás? Mert a funkció (oda és vissza egyaránt) a varázslat menü alá költözött, ezért nemcsak, hogy gyorsbillentyűhöz nem rendelhető a testmódosítás, de minden egyes tételt kézzel kell kibányászni a borzalmas menürendszerből. Pedig vámpírlordként szép az élet, lehet puszta kézzel (vagy karmokkal) kaszabolni, és adott a varázslás lehetősége is. Kevés ellenfél van, amelyik ellen tudna állni egy ereje teljében lévő vérszívónak, és a bajok nem is itt, hanem a hullarablásnál kezdődnek, hiszen kizárólag emberi formában lehet mások zsebeit kiforgatni. Most őszintén? Kinek van türelme minden egyes tetemnél visszaváltozni, majd a két méterre lévő új ellenfél miatt megint vámpírgúnyát ölteni? Na ugye! A helyzetet csak súlyosbítja, hogy ilyenkor még a mindig nem túl tetszetős, külső nézetes kameraállás is a játékosra van kényszerítve, a maga csapnivaló animációival, és a néha meglehetősen furán viselkedő kamerájával. És akkor még nem is vettük számításba a vámpír lordság hátrányait – a megnövekedett testméretre egyáltalán nincsenek felkészülve a barlangok, a katakombák és az egyes épületek, így nem egy olyan ajtóval és folyosóval találkoztunk, ahol szimplán nem fért be a karakterünk. Fogyitáborba pedig sem a vérfarkas, sem a vámpír nem mehet.

FARKASOKKAL TÁNCOLÓ

Pedig maga a történet kifejezetten érdekes lenne, mert megvan benne minden, ami a Skyrimet olyan naggyá tette: felfedezés, kaland, rejtély és intrika. Az őrült vámpírlord legalább annyira szórakoztató karakter, mint a hasonló kvalitásokkal bíró Sheogorath az Oblivion Shivering Isles című kiegészítőjéből. Van egy ésszerűtlen terve, teljesen kiszámítható machinációkkal áll elő, könyörtelen, és gond nélkül gázol át bárkin a saját céljai érdekében – tessék csak megkérdezni a lányát, aki évszázadokig dekkolt egy koporsó alakú és méretű cellában. Egy ponton még az Elder Scrollt is lehet olvasni, ami talán a kiegészítő legemlékezetesebb pillanata, és még a vakság veszélye sem fenyeget, nem úgy, mint azt a szerencsétlent, akire elsőként lőcsölték rá a feladatot. Viszont nemcsak ő nem járt szerencsével, de mi sem, mert új fegyverből csak egy akad, az is a Dawnguard oldalán. A baromi dögösen kinéző, de nem túl hatékony számszerű legalább annyira felesleges, mint a vámpírlordság és a vérfarkasság, vannak ugyanis nála jóval gyorsabb és nagyobbat sebző kardok, varázsbotok és íjak. Ezzel pedig szinte ki is fújt minden, amit az újdonságok számlájára lehetne írni, mert a szokásosnál szívósabb, de fél tucat ütéstől még így is padlót fogó sárkányoktól senki se fog hídba lemenni. Maximum a legritkább és legtökösebb példányoktól, azokat előhozni viszont szinte az örökkévalósággal ér fel, mert úgy a hetvenötödik (!) szintig egyáltalán nem lehet velük találkozni, és még akkor is a vak szerencse, na meg a random generátor dönt róla, hogy előmerészkednek-e a felhők mögül.

Kár, hogy nem sikerült jó eszköztárat találni a mese ábrázolásához, mert hiába ígért fűt-fát a Bethesda, itt két kastélyt, egy túlvilági részt és egy girbegurba labirintust leszámítva csak egy maroknyi új helyszínt kapunk, azt is Skyrim tartományon belül, a már ismert falvak, városok közé ékelve, arra a pár centi üres helyre, ahol korábban nem volt semmi. Nemcsak a Shivering Islesszel nem említhető egy lapon a Dawnguard, de még a jobban sikerült Fallout 3 és New Vegas DLC-k mellé állítva is soványka, cserébe viszont dupla annyiba kerül. Tíz óra helyett kapunk egy jó esetben is maximum öt-hat óráig tartó sztorit, vámpírokkal, vérfarkasokkal, csapnivalóan működő alakváltással, és pár olyan új képességgel, amit ebből kifolyóan nemcsak használni, de megszerezni is kevesen fognak. Szerintetek jó üzlet?

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

2 magos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 8 GB HDD, internet a játék aktiválásához

Az előzetes ígéretekkel szemben a Dawnguard messze nem az a nagy, tartalmas és sok újdonságot hozó kiegészítő. Drága és felejthető.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

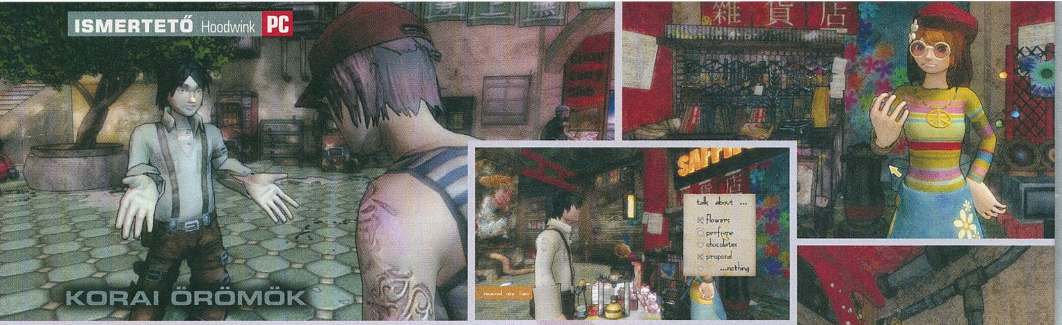
PRO

Kifejezetten érdekes a történet, a „túlvilág" pedig a komorság ellenére igazán tetszetős, hangulatos terep!

KONTRA

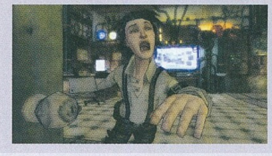
Helyenként unalmas, elnyújtott csaták, idegesítő kezelőfelület, híradószerű történet.

60%



KORAI ÖRÖMÖK

HOODWINK



Hiába tetszetős a rajzfilmszerű grafika, ez édeskevés az üdvösséghez

[IRTA KREDENC] **A sors úgy hozta, hogy e hónapban két kalandjátékot is tesztelhettem. Az egyik pixelgrafikával, remek sztorival, átgondolt mechanizmussal lopta be magát a szívembe, a másikról mindennek ellenkezőjét mondhatom el: a látvány rendben, más azonban...**

A Hoodwink teljesen váratlanul, radar alatt érkezett: egyszer csak feltűnt az Origin kínálatában, egy tök ismeretlen maláj fejlesztőcsapattól. Örömmel csaptam le rá, és még a stílusos menüben is úgy véltem, jó vásárt csináltam. Aztán...

BOTLADOZÁS...

Nos, indítás után jött némi cyberpunk felvezetés egy gonosz megavállalatról (gondolom valamiféle videó mellett, bár nálam csak a fekete képernyő látszott, de ez lehet az én verzióm/rendszerem hibája is), majd végre megkaptam az irányítást (itt is nagyon sötét volt a kép, a grafikus opcióknál viszont csak a felbontást lehet állítani, fényerőt nem) – és megkezdődtek a gondok. A Hoodwink (a szó [ha gonoszkodni akarnék, azt írnám: nomen est omen], félrevezetést, átverést jelent) klasszikus point and click rendszerű, helyzetérzékeny kurzorral, nincs tehát szabad mozgás, így egy nagyobb helyszínen meg kell találnod a képernyő azon pontjait, ahová kattintva kameranézetet válthatsz, illetve odatrottyozhatsz (arra a fura mozgásra, amit hősünk végez járás közben, megfelelő kifejezést nehéz találni). Rendkívül nehézkes a dolog, ráadásul, ha a kurzort picit elmozdítod, esélyes, hogy a helyváltoztatás helyett bekapcsolsz valami szerkezetet, amely fárasztó szöveget áraszt magából, és le se lehet lőni, mivel se az átvezetőket, se a párbeszédeket nem tudod átlépni.

...FEJNEK FOGÁSA...

Szóval ott állsz egy irodában egy ismeretlen sráccal, a feladat, hogy megtalálj egy gyűrűt. Normális ember nyilván áttúrja az asztalt, nem normális pedig előbb tűvé teszi a helyiséget egy doboz gyufa után, ezzel meggyújt egy félig elszívott szivart, majd az égő gyufát beledobja a szemetesbe, a füst ellen beindít egy ventilátort, amelyhez egy minijáték keretében egy percig egyenletesen kell tekernie egy kart az egérrel (jaj neked, ha lecsúszik a kurzor a karról!), hogy aztán a huzat lefújja az asztalról a papírokat, és feltűnjön az ékszer doboza. Értem én, hogy kalandjáték, de azért nem kellene a műfaj oltárán feláldozni a józan észt, mert én ettől speciel csaknem lefejeltem a monitort, pedig az előtte töltött bő három évtized alatt azért láttam már egy s mást.

...BUTÁN NÉZÉS...

De folytassuk a sztorit. Tiéd a gyűrű, ám belép az iroda tulaja – egy ballonkabátos-kalapos, antropomorf leopárd magánszimat. Nagy levegő, nem lepődünk meg, amúgy meg van nálunk egy üveg pia, ha azt meggyújtjuk (nem, nem tömünk bele rongyot kanócnak, sőt fel se nyitjuk, csak meggyújtjuk), akkor szabadulunk. Persze csak a szituációból, az elkövetkező másfél-két órában még számos hasonló „fordulat" és őrült feladvány, vagy inkább logikai bukfenc vár ránk. Igen, nem tévedés: a teljes játék kivégezhető bő kilencven perc alatt (ennek egy pozitívuma volt: az első patchig nem működtek a mentések, így ez a bug legalább nem ötórányi játékot dobott a szemétbe), és ahogy eleje nincs (komolyan, nem értem, hol vagyunk, kik vagyunk), úgy vége sem. Erős cliffhanger után elindul a stáblista, én meg ülök és nézek, hogy akkor ez 13 euróért egy széria első része volt? De ez miért nincs feltüntetve sehol? És komolyan, 13 euróért?

...NEHÉZ SÓHAJ

A hangulatosnak nevezhető cel-shaded grafika tényleg egy üres burok, a mechanizmus ezer sebből vérzik; hogy mást ne mondjak, gondolkodni egyáltalán nem szükséges, mert ha valamin használni tudsz a készletedből egy cuccot, a játék automatikusan kiválasztja azt, neked csak kattintani kell. Így csak annyi a dolgod, hogy felkutasd a begyűjtendőket, ez viszont rengeteg ide-oda mászkálást jelent, mert a játéktér kicsi, és csak bizonyos feladatok elvégzése után tudsz interakcióba lépni egy adott részével – ami pedig azért ciki, mert a helyszínváltást kínosan hosszú betöltőképernyők előzik meg. Az irányítás, ahogy írtam, pocsék, a minijátékok röhejesek (a kartekerés mellett van egy „kattints kb. ötszázszor egy lengedező oszlopra", illetve két „vidd a kurzort egy rohangáló rózsára [!!] / mexikói népviseletben gitározó csótányra [!!!], és tartsd rajta egy másodpercig" jellegű „puzzle"), a szinkron pedig néhol bosszantóan ripacskodó.

Túl sok jót tehát nem tudok elmondani a Kuala Lumpur-i srácok első munkájáról (igaz, helyenként határozottan vicces, és maga a sztori is tartogathat még meglepetéseket, bár ha ez a forgatókönyv egy tévészéria pilotjához készül, nincs az a csatorna, amelyik berendelné a sorozatot), és ha lesz folytatás, remélem, megfogadják a kritikai észrevételeket, mert jelenleg nem sok védhető indokot tudnék felhozni, miért is kellene megvenni a második részt – sőt, az első rész mellett sem tudok jó szívvel kiállni.

Se eleje, se vége, se értelme. A Hoodwink végigjátszása főleg kérdéseket hagyott bennünk, élményt viszont nem sokat...

ADATOK

KIADÓ
E-One Studio

FEJLESZTŐ
E-One Studio

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 2 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 1,4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

13 euróért másfél órányi játék, amiben több a bosszankodás, mint az örömködés. Kár érte, sokkal többet ki lehetett volna hozni belőle.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO

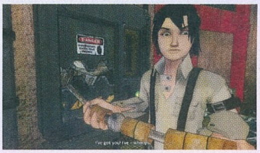
Stílusos grafika és cyberpunk világ film noire beütéssel, kellemes háttérzenével, sőt még pár poénon is lehet nevetni.

KONTRA

A kihívást csak az elbaltázott mechanizmus, a hosszú töltőgetés és a rossz irányítás jelenti, no meg pár idegesítő minijáték.

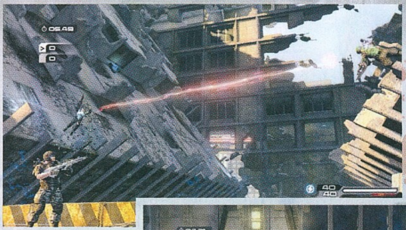
50%

Nem kell, hogy egy sztori mindent a szánkba rágjon, de az kiderülhetett volna, kicsoda a főhős...



JÖHET A VÉG!

Inversion



[ÍRTA **CHOCHO**] **Amikor először hallottunk az Inversionről, azt hittük, hogy jó lesz, mert hogy lehetne elrontani egy olyan szuper ötletet, mint a szabadgravitációs játékmenet? Nos, a Saber Interactive megtalálta a módját: elhanyagolták a játék legfontosabb részét.**

● **Attól, hogy lőni lehet benne, még igazából egy játék sem lett jó. Így van ezzel az Inversion is.**

Nincs fájóbb dolog egy játékokkal foglalkozó újságírónak, mint amikor olyan programmal találja szemben magát, ami remek ötleteket vonultat fel, és tényleg innovatív, csak épp a megvalósítása csapnivaló. Jó, lehetséges, hogy a főszerkesztő cipőjének arccsonttal történő találkozása rosszabb, de ezt elkerülendő az ember igyekszik időben leadni a cikket... Az is lehet persze, hogy az Inversion készítőit is megacéges nyomás alatt tartották, és ezért lett olyan a játék, amilyen: szódával elmegy, de jónak semmiképpen sem lehet nevezni.

ÉGSZAKADÁS...

A sztori gyakorlatilag a Gears of War olcsó másolata: egyik napról a másikra földalatti torzszülöttek lepik el a világot, akik annak ellenére, hogy barbár törzsekre emlékeztető társadalomban élnek, futurisztikus, a gravitációt szabadon machináló technológiát birtokolnak. A játékban két hétköznapi rendőr, Davis és Leo kalandjait élhetjük át, akik egy munkatáborból kitörve a Lutadore névre hallgató rosszarcúak ellen fordítják a saját fegyvereiket. Van itt aztán elrabolt kislány, rengeteg semmitmondó dialógus, sőt, még a halálosan unalmas, visszaemlékezéses klisét is sikerült újra elővarázsolni a „vacak forgatókönyv-kellékek" feliratú dobozból. Mindez azonban másodlagos, hisz ha valamit tanulhattunk az immár nyolcéves Half-Life 2-ből, akkor az az, hogy a gravitációval szórakozni jó móka. A játék dobozán, és az előzetes képeken plafonról lógó, falon futkározó ellenfeleket látunk, akiket a hősök mindenféle tárgyakkal hajigálnak, Gordon Freeman után szabadon.

...FÖLDINDULÁS.

Na és pontosan ez az, amit nem találunk majd a játékban. Oké, kapunk egy olyan eszközt, amivel szinte bármit a levegőbe emelhetünk, hogy aztán a ronda és nagyon gonosz Locusto... öhöm, elnézést... szóval, Lutadore-ok arcába vágjuk, de erre gyakorlatilag semmi szükség, mert lőszer van dögivel, és a Gears of Warból átemelt irányítás sokkal inkább kedvez a klasszikus, fedezékes lövöldözésnek, mintsem a különleges fegyverrel történő rombolásnak. Most komolyan: ki akar hordókat és sziklákat dobálni egy iszonyú körülményes eljárást követően, mikor ott a vállán a gépfegyver, amivel ráadásul vérben tocsogó fejlövéseket is lehet osztani? Na ugye, hogy senki.

És ez a legnagyobb baj az Inversionnel – persze azon túl, hogy a játékmenet dögunalom, a pályatervezés pedig a lehetőségek ellenére is ötlettelen. Mindennek a tetejébe a program rövid és könnyű, nagyjából öt óra alatt végig lehet rajta rohanni, akár elhalálozás nélkül is. Lehetséges, hogy ha többet dobálózunk, akkor akad némi kihívás, de a nullagravitációs szakaszokat leszámítva ezt a játékelemet gyakorlatilag nincs értelme használni a pályákon, hiszen a sima fegyverekkel sokkal hatákonyabbak vagyunk.

Az ígéretes alapötlet nem elég a sikerhez, a játékot úgy kellett volna felépíteni, hogy legyen is értelme az újdonságoknak

Persze az sem véletlen, hogy két főszereplőnk van, hiszen nincs Gears of War-klón kooperatív játékmód nélkül, de itt valahogy ez sem passzol, mi több, egy cimborával játszva elég idegesítő, hogy ha valamelyikőtök véletlenül elsüti a zérógravitációs képességet, akkor a másik simán „fennakad" a lebegő tárgyakon. A kompetitív multi ezzel szemben meglepően jól működik, a hordamód inversionös variánsa, a Survival még ebben a formában is szórakoztató.

KATAKLIZMA

A lagymatag ötletek halmaza, és az unalmas sztori persze képtelen teljesen a földbe döngölni a Gear of Warból ismerős játékélményt. Mivel lövöldözni itt is el lehet, és nem jár agyvérzéssel a viszonylag tűrhető AI viselkedése sem, ezért funkcióit tekintve az Inversion képes teljesíteni az eredeti célkitűzését, azaz leköt néhány kósza órára. Ez főleg annak köszönhető, hogy akad benne egy kevéske hangulat, amit az I Am Alive és a Gears of War atmoszférájának stílusos összemosása eredményez. Emellett pedig nem is néz ki olyan rosszul: nem mondom, hogy a legszebb játék, amit az utóbbi időben láttam, sőt, de a karaktermodellek, a textúrák és a speciális effektek hozzák a manapság elvárható szintet. A zene is rendben van, a szinkronnal sincs nagy gáz, noha tény, hogy a játék egyik eleme sem emelkedik ki a középszer mocsarából. Éppen ezért képtelen vagyok rá, hogy bárkinek is jó szívvel ajánljam az Inversiont. Nem egy katasztrofális program, el lehet vele szórakozni, de egyrészt teljes áron került boltokba (a Steamen 40 euró), másrészt rövid, és egyszerű, mint a faék. Ráadásul bizonyos szempontból még dühítő is: a gravitációs ökörködés tök jó ötlet, és az összeomlott város romjai között rengeteg lehetőség lett volna brillírozni ezzel a technikával. Ehelyett viszont, motiváció híján az egész elképzelés megy a levesbe. ●

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Saber Interactive

MŰFAJ
TPS

MULTI
2 fős co-op, online kompetitív

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 1,8 GHz, Geforce 8800 GTS vagy jobb VGA, 2 GB RAM, 5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nem lett rossz játék az Inversion, csak nincs miért belekezdeni. A játékélménybe csepegtetett újdonságok értelmetlenek, és a régi húzásokat sem sikerül jól alkalmazni.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Lehet benne lőni, és nem is olyan idegesítő.

KONTRA

A játék gyakorlatilag a GoW újrakiadása, használhatatlan újdonságokkal.

50%

HÁBORÚ A RAJZFILMES BÚCSÚBAN

AWESOMENAUTS

[ÍRTA WILSON] **Még mindig megéri PC-s játékosnak lenni: a konzolos átiratok ugyan hajlamosak heteket, hónapokat késni, de a végeredmény általában egy, az eredetinél tartalmasabb, és mérföldekkel szebb termék lesz. Nincs ez másként az Awesomenauts esetében sem, amely ugyan még nem annyira bejáratott név, mint a Dota vagy a League of Legends, de ez az új változat kiadásával talán örökre megváltozik.**

Kilencmillió-egyszázharminchétezer-négyszáznégy óra, vagyis háromszázhetvenötezer nap. Pontosan ennyit mutat jelen sorok írásakor a Raptron a League of Legends játékóráit számláló kijelző. Ha valakinek bármi kétsége lenne afelől, hogy a DOTA stílusnál népszerűbb jelenleg nem nagyon van, elég, ha felnéz a Raptr, vagy a hozzá hasonló oldalak toplistáira, hogy lássa, ami az ezredforduló környékén a CS volt, az mára a League of Legends lett. Minden évtizednek, korszaknak megvan a maga slágerterméke, de abban a világban, amely egyre inkább az elbutulás felé tart, mégis meglepő, hogy egy ilyen, kifejezetten nagy agymunkát, igazi taktikázást megkövetelő stílus van a csúcson. Ha pedig a Valve végre befejezi a DOTA 2 munkálatait, egészen biztosak lehetünk abban, hogy a munkamorál és a teljesítmény súlyos csapásokat fog elszenvedni. Addig pedig itt van az Awesomenauts, amely a Dota farvize által csapott hullámokat meglovagolva kínál eltérő, de mégis ismerős játékélményt.

STÍLUSKAVALKÁD

A MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), mint játékstílus a League of Legends kiadásával párhuzamosan tűnt fel – igaz, ettől függetlenül a LoL a lehető leghűségesebben követi a DOTA szabályait, de az Awesomenautsról ez már nem mondható el. Nem elég, hogy nem fantasy világban játszódik, de egy dekányi izometrikus nézetből mutatott játéktér, vagy furmányos pályadesign sincs benne, hiszen ez a játék 2D-s, sík terepen tudja le a maga csatáit, első ránézésre egy klasszikus shooter képét mutatva. A helyzet azonban korántsem olyan egyszerű, mint egy sima oldalnézetes lövöldében, hiszen lőni ugyan rengeteget kell a játékban (sőt, ezen kívül más interakcióra nem is nagyon van lehetőség), de a taktikázásnak, a jó helyzetfelismerésnek legalább ugyanennyi szerep jut. Itt az ész nélküli játék azonnal halállal jár, ami nemcsak az egyszeri játékos számára kellemetlen, de a csapatának is.

ADATOK

KIADÓ
Ronimo Games

FEJLESZTŐ
Ronimo Games

MŰFAJ
Moba

MULTI
6 fő

INFO

Az Awesomenauts konzolon kezdte az életét. A PSN-en, XBLA-n is elérhető játék május első napjaiban jelent meg, majdnem pontosan ugyanazzal a tartalommal, mint a PC-s verzió, leszámítva persze azt a pár karaktert, akik azóta kerültek be a kínálatba, így ezúttal is gazdagabb, csiszoltabb lett az átirat.

SZUPERCSAPAT

Az Awesomenauts ugyanis egy csapatközpontú játék, ahol összedolgozás nélkül csak botladozni és veszíteni lehet. A cél egyszerű, el kell pusztítani az ellenséges bázis mélyén rejtőző generátort. Az odajutás persze már jóval bonyolultabb, mert a folyosókat automatikus gépágyúk őrzik, amik másodpercek alatt kapnak szét bárkit, aki csak odatéved. Hogyan lehet akkor eltüntetni őket? Türelemmel és jó időzítéssel. A saját központunkból ciklikusan, általában pár másodpercenként masíroznak ki a gépi vezérlésű, alig pár csíknyi életerővel és

minimális támadási képességekkel rendelkező creepek, vagyis az itteni „peonok", a legértéktelenebb, sorozatgyártásban előállított egységek. Mivel mindig pajzsot raknak maguk elé, ezért mögöttük cammogva lehetőség adódik bevinni pár találatot a védőtornyoknak, majd ha minden creep elpusztult, lehet várni a következő hullámot, hogy a folyamat újrakezdődjön. A támadást és a várakozást nehezíti, hogy az ellenséges oldal is ugyanezt a taktikát alkalmazza, így nemcsak a lövegekre és a creepekre, de a többi hősre is figyelni kell, mert szinte bárhol és bármikor lecsaphatnak ránk. Itt jön a képbe a karakterválasztás, amely lényegében a kasztok feladatainak felvállalását jelenti.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HASZNÁLD AZ OFFLINE MÓDOT!

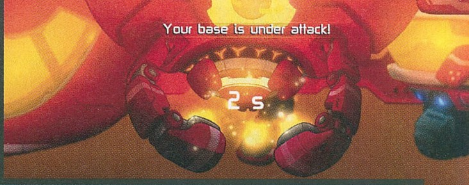
Szinte ellenállhatatlanul csábítónak tűnhet azonnal az online csatatérre menni a játék megvásárlása után, viszont mindenki – te és a többi játékos is – jobban jár, ha inkább az offline gyakorló móddal kezdesz. Mivel sztori nincs, így semmiről sem maradsz le, cserébe büntetlenül és gyorsan megnézheted az összes pályát, és az alapból elérhető karaktereket.

VÁLASSZ KARAKTERT!

Mivel az Awesomenauts gerincét az irányítható hősök adják, ezért egyáltalán nem mindegy, hogy kivel ugrasz az ellenséges vonalak mögé. Indítsd el az offline módot, és tölts el minden szereplővel pár percet. Ne a külső alapján dönts, hanem a képességek és a játékstílus fényében. Lehet, hogy aki elsőre szimpatikus volt, a gyakorlatban egyáltalán nem fog kézre állni.

SZORTÍROZD A KÉPESSÉGEKET!

A nagyobb szintlépések során újabb és újabb képességeket kapsz, a repertoár pedig már alapesetben is hatalmas, ezért a kör leszűkítése legalább annyira fontos lépcsőfok, mint maga a karakterválasztás. Az ötödik szint magasságában elérhető skillrendezéssel a saját szájízedhez igazíthatod azt, hogy játék közben milyen fejlesztések vásárlására nyílik lehetőség, így csak arra költesz, amire tényleg kell.



BEMUTATKOZIK A RONIMO GAMES

A holland Ronimo Games 2007-ben alakult, mindössze hét lelkes, de még nem túl tapasztalt játékfejlesztővel a fedélzeten. Első játékukat, a Swords & Soldierst két éven át formálták, míg 2009-ben meg nem jelent. Az eredetileg iOS platformra megálmodott stratégia később PC-re, Mac-re és még PS3-ra is elkészült, meglehetősen egyszerű, mégis tartalmas és kihívásban gazdag játékmenettel. A rajzfilmes stílus mára már a stúdió védjegyévé vált, amire a vasárnap reggeli gyerekműsorok ihlette Awesomenauts a legjobb bizonyíték. A 12 fős legénység minden játékát a saját fejlesztésű RoniTech motor hajtja, amely az igen alacsony gépigényének hála garantálja, hogy szinte bármilyen hardveren elfusson a remekbeszabott Awesomenauts, vagy a nála jóval soványabb Swords & Soldiers is. A fiúk nem félnek sem a kihívástól, sem a rajongók kiszolgálásától – a PC-s verzióval párhuzamosan folyamatosan készülnek az új tartalmak, így az új karakterek és pályák is.

LEGENDA VAGYOK

Hősből pedig rengeteg van, bár a repertoár kezdetben meglehetősen szűkös – alapesetben alig 2-3 szereplő érhető el, az újabbak a szintlépések alkalmával, a temérdek XP felhalmozásával nyílnak meg. Szerencsére az Awesomenauts kerüli a sablonokat, itt a hősök igazi karakterek, személyiséggel, egyedi ismertetőjegyekkel bíró figurák, akik saját beszólásokkal, egyedi akcentusokkal és apró utalásokkal harcolják ki maguknak a játékos szimpátiáját. Adott például Lonestar, a csendes Cowboy, aki dinamittal és egy mindenkit hátrébbtoló bikával küzd, itt van Leon, aki a világ legkirálypabb franciás angoljával rendelkezik, továbbá a hatalmas nyelvével és a gyors karjaival csapkod, vagy Froggy G, aki a hal alakú pisztolyával, tornádószerű pörgésével, és szélsebes vetődésével ritkítja az ellenfél sorait. És nem feledkezhetünk meg Voltarról sem, aki egy légy erejével rendelkezik, de drónjai gyógyítanak és takarítanak is, ha bárki a közelébe merészkedik.

Ez persze csak ízelítő, az Awesomenautsban már most fél tucat szereplő közül lehet választani, az arzenál pedig folyamatosan, körülbelül másfél havonta frissül, újabb és újabb karaktereket csapva a kínálathoz. A változatosság pedig nem véletlen, hiszen egyáltalán nem mindegy, hogy kit is választasz kedvencnek – mindegyikük saját képességekkel, játékstílussal rendelkezik, így ne lepődj meg, ha alkalmanként egy métert sem tudsz megtenni halál nélkül, máskor viszont te vagy a csatatér királya. A figurák ugyan kellően változatosak, viszont a rájuk szabott kasztok meglehetősen hagyománytisztelőek, így akad a sebzések zömét felfogó tank, van gyógyító, találhatsz kémet és a mezei közkatonát is – pontosan olyan a felhozatal, mint amilyenre szükség van.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Celeron D 3,2 GHz CPU, GeForce 205 vagy Radeon HD 4290 VGA, 1 GB RAM, 2 GB HDD

Az Awesomenauts konzolon is kiváló játék volt, de ezúttal a PC-s verzió koronázza meg a programot a jobb irányítással, illetve a sokkal aktívabb rajongótáborral.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Nem csak szép, de rendkívül ötletes variációja a még mindig népszerű DOTA stílusnak, ráadásul a tartalom folyamatosan bővül.

KONTRA

Egyedül, jó csapattársak nélkül rendkívül frusztráló tud lenni, a pályák száma pedig még mindig túlságosan kevés.

85%

FEL! TÁMADUNK!

Az egyediséget nem is a kasztok, sokkal inkább a megnyitható, megvásárolható képességek adják. Minden játékos rendelkezik ugyan egy adott szinttel (ez határozza meg a választható karakterek mennyiségét és a bevethető skilleket), de maguk az irányítható szereplők minden egyes meccsen nulláról indulnak. A fejlődés alapját az itteni valuta, a solar adja, amely nemcsak a levágott creepekből, vagy a vérrel-verítékkel legyőzött hősökből hullik ki, de elszórva hever néhány a pályán is, sőt, egy minimális mennyiség automatikusan is áramlik a pénztárcánkba. A taktikázás lényege pedig az ésszel történő költekezés: nem biztos, hogy mindig megéri spórolni, de a gyorsan, haszontalan skillekre elszórt solar is visszaütheti a gyenge, a csatatéren érvényesülni képtelen karakterek képében.

Szerencsére kis odafigyeléssel és tapasztalattal ez is kiküszöbölhető. Valahol az ötödik szint magasságában lehetőség van saját repertoár összeállítására, így a meccsen, illetve a „skillbankban" csak azok a fejlesztések fognak szerepelni, amit te magad választottál ki, vagyis biztosan fogod használni őket. Ezek a fejlesztések több csoportra oszlanak – jut egy csíknyi az alapvető tulajdonságaidra (életerő és regeneráció), egy a pisztolyodra (nagyobb sebzés, gyorsabb tüzelés) és kettő a két aktív képességedre. Ez lehet dinamitdobás, gyógyítás, láthatatlanság – ezek között nincs átjárás és szabad döntés, mindegyik karakterfüggő, tehát Froggy soha nem fog holografikus bikát kilövellni, és az őrült majom, Yuri sem fog robbanószert hajigálni. A siker kulcsa nemcsak a jól összeválogatott fejlesztésekben rejlik, hanem abban is, hogy mennyire tudjuk ezeket kombinálni a többi karakter felhozatalával. A hátrébbtoló bikával gyönyörűen be lehet zavarni az ellenfelet a halálos fenyegetést jelentő ágyú elé, a megharapással pedig még egy utolsó, gigantikus sebzés is bevihető, a kettő együtt pedig garantáltan bárkit végleg leterít.

Szerencsére akkor sincs baj, ha az amúgy minimum 25-30 perces meccsekbe későn, menet közben csatlakozol, mert olyankor automatikusan egy nagy adagnyi solarral kezdesz, hogy egyetlen vásárlással behozd a lemaradásod, felvásárolva az összes képességet, amire csak futja. A gyors belerázódást maguk a pályák is segítik, elvégre a 2D-s tálalásnak hála alig egy-két folyosóból áll az egész játéktér – a kettő közé általában passzív terület ékelődik, olyan, ahol pár lövéssel leteríthető, nem játékos karakterek róják a maguk köreit, kizárólag azért, hogy mindig legyen lehetőség visszatölteni az életerőt.

CSILLAG AZ ÉGEN

Az élet nem fenékig tejfel még az Awesomenautsban sem. Bár maga a játék villámgyorsan megtanulható és kiismerhető, pozitív játékélményt mégsem könnyű találni. Csapattársak nélkül rettenetesen frusztráló, teljesen esélytelen tud lenni bármelyik meccs, és ez nem táplálja sem a rajongást, sem az elkötelezettséget. Mivel alig hat fő (három-három, két csapatban) vehet csak részt a küzdelmekben, ezért nem tűnik annyira lehetetlen feladatnak egy-két ismerőst rávenni a vásárlásra. Megéri, mert egy hihetetlenül szórakoztató, elképesztően élvezetes játékról van szó, ami még kifejezetten gyönyörű is. A rajzfilmes ihlet minden négyzetcentiméteren érezhető, ráadásul ehhez kellően alacsony gépigény társul, ezért nehéz lenne olyan PC-t találni, amin a játék ne futna el gond nélkül. Hiba lenne kihagyni: nem véletlenül hívják a játékot „A fantasztikusoknak".

FEDEZD FEL A PÁLYÁKAT!

Habár a 2D-s tálalás miatt azt gondolnád, hogy a pályák végtelenül egyszerűek, ez a valóságban nincs teljesen így. Oké, a folyosószerű felosztás miatt tényleg elég könnyű megjegyezni, merre is kell menni, az viszont életet menthet, ha mindig pontosan tudod, hogy merre van a leggyorsabb menekülési útvonal, vagy hol tudsz értékes tizedmásodperceket nyerni, ha el kéne iszkolnod.

HASZNÁLD A TÉRKÉPET!

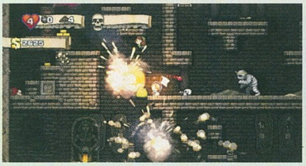
Az egyszerű felépítésből adódik, hogy térképre sincs szükség – újabb tévedés! A kiterített játéktéren nemcsak azt látod, hogy melyik ágyú van még épen, melyiket támadják, vagy hol is van a legtöbb ellenfél, de azt is, ha egy csapattárs segítséget kér. Ezt te magad is megteheted a számbillentyűkkel, a tartózkodási helyedhez parancsolva a csapattársakat. Vezetőknek különösen ajánlott!

CSAPATOSTUL TÁMADJ!

Hősnek, a helyzet megmentőjének lenni pompás élmény, de a magányos harcosokat és a Rambókat az Awesomenautsban villámgyorsan bedarálja vagy egy ágyú, vagy egy élelmes játékos. Ha jót akarsz magadnak, sose menj előre egyedül, mindig csapatba verődve támadjatok, függetlenül attól, hogy a célpont creep, izmosabb üteg, vagy a végső kihívást rejtő bázis-e.

KOMBINÁLD A KÉPESSÉGEKET!

Az együttműködés nemcsak azt jelenti, hogy hangyabolyként mozogjatok, de azt is, hogy a képességeiteket is jó időben lőjétek el. Azok ugyan önmagukban is hatékonyak, de igazán nagyot akkor ütnek, ha kiegészítő képességek is aktiválódnak a közelükben. A bikával például az ágyúk elé lökheted az ellenfeleket, akiket egy rúd dinamit és egy nagyobb harapás azonnal a túlvilágra küldhet.



EXTRÉM BARLANGÁSZAT

Spelunky

[ÍRTA **MIDNITE**] **Húsz óra játék után azt akartam írni, hogy ez a játék borzalmas és kiakasztó. Negyven óra után legszívesebben kidobtam volna az Xboxot az ablakon. Most, kb. hatvan óra után csak azt tudom mondani, hogy megyek, és megpróbálom még egyszer a harmadik barlangot.**

Sajnos nincs ilyen, pedig nem ártana a Spelunky indításakor egy rövid kérdőívet kitöltetni a játékossal. Olyasformán, mint a születési év kiválasztása a korhatáros címeknél. A kérdések a következők lennének: Megesett már, hogy egy játék annyira felidegesített, hogy szétverted a kontrollert a monitoron? Ha igen, az utolsó ilyen eset óta elérted a lelki béke egy olyan szintjét, amin ez nem ismétlődhet meg? Ha nem, akkor te és környezeted mennyire bánná, ha a Spelunky miatt ez ismét megtörténne? És a válaszok rögtön rá is világítanának, kinek való a Spelunky.

KINEK IS VALÓ MINDEZ?

Vasidegek, a cave exploring műfaj iránti elhivatottság és a Dalai Láma természete híján nem érdemes belefogni a játékba. Egyébként klasszikus, pszeudo-retro platformerről beszélünk (különösen grafika és zene terén), ahol kígyók fejére ugrálni, köteleken mászni, köveket dobálni kell a továbbhaladáshoz. Az alaptörténet szerint egy mesés kincsekkel tömött, földalatti hely felfedezésébe kezd hősöd – ám a fél világot körbeölelő barlangrendszerben halálos veszélyekből több akad, mint aranyból.

A szabályok spártaian egyszerűek. Minden pályán meg kell találnod a kivezető ajtónyílást, ami valahol lent, az ismeretlen mélységben vár. Pár élettel, bombával és kötélhágcsóval kezded leereszkedésed az alsóbb szintekre, s mindenfajta segítség nélkül kell kitapasztalnod a csapdák és gonosz lények működésének mikéntjét. Utad során denevérek, bumerángos őslakosok és hasonlók támadnak rád, de vagyonod az elszórt drágaköveket, kincset rejtő ládákat felszedve szépen gyarapodik, sőt, fegyvereket és barlangászathoz hasznos eszközöket is beszerezhetsz. Szokásos, '80-as évekből szalajtott platformernek hangzik, igaz? Hát nem az.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft
FEJLESZTŐ
Mossmouth
MŰFAJ
platformjáték
MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Teljesen egyedi, übernehéz, szerethető és változatos. Több van benne, mint első ránézésre gondolnád, igazi értékeit csak rengeteg játékóra után csillantja meg.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Sokkoló, hogy mennyire rá lehet kattanni. Zseniális pályagenerátorával a műfaj büszkesége lett volna 1980-ban.

KONTRA
A kooperatív és deathmatch mód egy vicc, a zene jellegtelen. A játék komoly mentális veszélyt jelent.

78%

SOSEMVOLT JÁTÉK A MÚLTBÓL

Mikor azt mondom, nincs mentési lehetőség, úgy értem, hogy egyáltalán nincs – a halál után az egész játékot az elejéről kell kezdened. A legelejéről. Négy pályára, pályánkénti négy szakaszra osztva kell átvergődnöd a változatos arculatú barlangokon, és az utolsó etapon is elbukhatsz. Persze nem fogsz eljutni odáig, mert (és ezzel tutira megfogom a kihívásokra éhes platform rajongókat) annyira nehéz a játék, hogy vért izzadó kőszoborhoz hasonló csoda az, amikor nem purcansz ki rögtön. Ha az árkád műfaj hőskorában jön ki ez a cím, akkor ma így néznének ki a standard nehézségi fokok: Hard, Ultrahard, Nightmare, Spelunky.

Az eredeti

Az Xbox Live-on elérhető Spelunky egy korábban közepes sikert aratott, 2008-as PC játék újrázása. Bár az új kiadás nyilván sokkal szebb, jobb és bővebb tartalommal bír, az eredeti sok szempontból hasonló, úgyhogy ha vásárlás előtt szeretnéd kipróbálni a windowsos verziót, akkor szerencséd van, mert megtalálhatod a DVD-mellékleten a 20 ingyenes játék között.

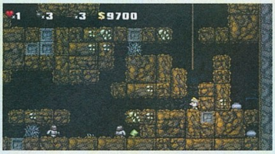
Mozgásérzékelős szikla, acéltüskék az alsóbb szinten, késeket kieresztő oszlop? Instant halál. Pók a kincset sejtető vázában, piranha a kikerülhetetlen medencében, gyilkos csontvázzá összeálló csontkupac? Kinyiffansz azonnal. De elég a kelleténél picivel nagyobbat esni, óvatlanul megnyomni a támadás gombot a (egyébként hasznos eszközöket kínáló) boltos közelében, vagy fél másodpercre lankadni hagyni éberséged. Ráadásul minden pálya random generálódik le a betöltés pillanatában, úgyhogy begyakorolni az útvonalat esélytelen. Visszatöltődő életerőről ne álmodj, bár ha megmented a némely részeken található szőke cicababát, ő cserébe ad egy szívecskét, ám ez legtöbbször kockázatosabb vállalkozás mintsem, hogy megérné a szöszivel szenvedni.

A kihívás extrém volta mellett a Spelunky direkt igyekszik őrületbe kergetni a játékost. Ha egy-két sikeresen abszolvált pályarész után elbízod magad és figyelmetlen leszel: halál. Néha a barlang elején a környezet csak úgy elsötétedik, csak egy halovány gyertya világít meg téged: csúnya és biztos halál. Aztán véletlenszerű időpontokban odaröppen a hely szelleme, s a furfangos csapdákkal teli pályán az óriási, gyors halálhozó elől kell menekülni: frusztráló halál.

AMI NEM ÖL MEG, ELSZÁNTABBÁ TESZ

Mindezek után elképesztő, hogy a Spelunky ilyen viharos és egyöntetű elismerést váltott ki a kritikusokból. Tudjátok, miért? Mert addiktív. Az adrenalinfüggő gamer azon kapja magát, hogy bár három kontrollert darabokra tört a Spelunky felett, hajnalig ott ül előtte, „csak még egyszer megpróbálom" felkiáltással. Másnap pedig siet haza, hogy a „talán most sikerül a feléig eljutnom" jelszóval tovább nyüstölje a barlang halálcsapdáktól hemzsegő szintjeit. Ráadásul a számtalan játékórával egyre több felszedhető extra karakter, rejtett pályarész, vicces/hasznos eszköz és új szörny nyílik meg, amik üdítő meglepetéseket hordoznak. A frusztráló sikertelenség végére becsúszó sikerélmények pedig elhitetik veled, hogy érdemes szenvedni, újra és újra nekifeküdni a kegyetlen barlangrendszernek.

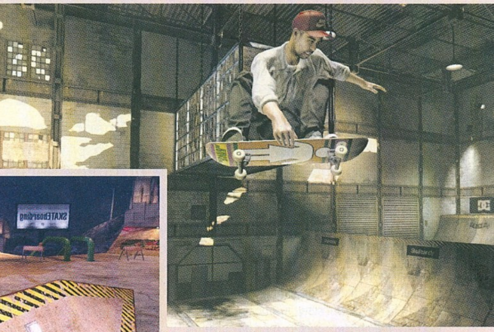
A legtöbb általam olvasott kritikában a tesztelő bevallotta, nem jutott el a negyedik barlang végére. Hát én sem, de nyugi, az emberiség 99 százaléka sosem fog. Ha az a típus vagy, aki dobott már ki mérgében gamer eszközt az ablakon, szeretném, ha ezt észben tartanád!



EGY KIS RÁNCFELVARRÁS?

Tony Hawk's Pro Skater HD

[ÍRTA CHOCHO] **Június közepén megjelent a Tony Hawk's Pro Skater HD, s ugyan a játék nem katasztrofális, mi mégsem értjük, hogy mi szükség volt rá, hiszen az elérhető pályákat leszámítva semmi sem vesz rá minket arra, hogy pár óránál többet töltsünk vele a tévé előtt.**



Sapkás gyerek vagy furcsa robot? Egyre megy, a lényeg, hogy precízen kivitelezd a trükköket!

A Tony Hawk lázat már évekkel ezelőtt leépítette az Activision a sok, közepesnél is gyengébbnek minősülő, sorozatban gyártott gördeszkás játékkal. Volt itt kérem használhatatlan deszkás periféria, felesleges sci-fi környezet, értékelhetetlen sztorimód... hmm... mi kellhet még... áh, megvan! Egy HD remake, ami nem is HD és nem is remake, hanem amolyan mix a klasszikus Pro Skater játékok legjobb pályáiból, Unreal Engine 3.0-ra pakolva. A cél persze nem más, mint a mostanság dívó nosztalgiamánia meglovaglása, csakhogy ennek eléréséhez nem elég egy minden téren közepes programmal kiszúrni a rajongók szemét. Főleg nem olyan sorozat esetén, amelynek második részét a világ egyik legjobb játékának tartja a szakma...

PC-s verzió?

A Tony Hawk's Pro Skater PC-re is meg fog jelenni a közelgő PS3-as port mellett, ami jó hír a számítógépes deszkamániásoknak. Pontos dátumot sajnos nem mondott az Activision, de várhatóan nyár végén/ősz elején érkezik a konverzió, mely talán pár addigra kiadott DLC-t is tartalmazni fog. Addig is türelem, ezért a játékért kár idegeskedni.

DESZKATÖRÉS

A Tony Hawk HD elindítása után a menü puritánságán túl elsősorban az szúr szemet, hogy mennyire kevés lehetőséget nyújt a program. És itt most nem a játékmódok számára gondolok, mert abból van bőven, hanem a felfedezés fájóan szűk keresztmetszetére. A szóló módban rögtön láthatjuk az összes pálya minden kihívását, sőt, ezeket a térképen felülnézetből is szemügyre vehetjük. A különböző deszkások között ugyan a program statisztikailag különbségeket tesz, ezekből viszont semmi sem jön át a gyakorlatban, úgyhogy teljesen mindegy, hogy kit választunk, a játékélmény minden esetben azonosnak hat. A játékmódok és az online lehetőségek egyből elérhetők, szóval a pályák és a rajtuk gyűjthető pénzből megvásárolható extrák hajtják előre az embert – egy darabig. A különböző grundokat az előző helyszínen teljesített, adott számú kihívás ellenében lehet megnyitni, melyek egyébként kellően változatosak. Vannak köztük egészen viccesek, mint mondjuk egy golfkocsi megpördítése, de akadnak klasszikus „szedj össze ennyi meg annyi ezt és ezt", illetve közel kivitelezhetetlen feladatok is. Akik élvezik magukat szívatni, kedvelik majd ezt a fajta játékmenetet, főleg, hogy a 100%-os teljesítettség után feloldódik pár még nehezebb kihívás. A többiek azonban hamar ráunnak a kevés jutalomra, hisz a '90-es évek óta azért változott egyet s mást a világ. Ráadásul a játékélmény túl steril és hangulattalan ahhoz, hogy hosszú ideig lekössön.

Ejnye-bejnye! Hát anyukád nem mondta, hogy a helyi plázában nem lehet gördeszkázni?

SÓLYOM TÓNI

Bizony, sosem hittem volna, hogy egy nap leírom, de ez az első olyan Tony Hawk játék, aminek egyszerűen nincs hangulata. Az egész kong az ürességtől, valami mindig hiányzik, mi pedig hiába próbáljuk megmagyarázni, hogy mi böki a csőrünket, egyszerűen nem találjuk a megoldást. Csak érezzük, hogy nem stimmel a játék. Erre pedig rátesz egy lapáttal, hogy nincs mozdulatsor, így az első órák unalmas kísérletezéssel telnek, és ezen az sem segít sokat, hogy a gombkiosztás maradt a régi. Az egyetlen dolog, ami megmenti a játékot a süllyesztőtől, a pályák sora, melyeket egész tisztességesen felpolíroztak a 2012-ben elvárt szintre. A grafika arcade címhez képest határozottan szép, a területek pedig nem csak jobban néznek ki, de nőttek is, így rengeteg megmászható korlát, lépcsőszegély, vagy ugrató akad. Amikor teljesen céltalanul gurulunk egyik helyről a másikra, vagy trükkökkel igyekszünk elkápráztatni a többi online játékost, valami kevéske Tony Hawk érzés azért átjön a tévén. De ha rányomunk a karrierre, ez egyből elszáll. A legnagyobb szívfájdalom ugyanis, hogy nincs osztott képernyő, az internet személytelenségében deszkázni pedig annyit sem ér, mint Muttnak a Tony Hawkos autogram. Kár, mert a klasszikus Graffiti és Trick Attack így nem a régi, az új, Big Head Elimination pedig tized olyan vicces sincs, mint amilyen akkor lenne, ha a mellettünk gubbasztó haver karakterének a feje nőne folyamatosan a képernyőn.

SULIBÓL KI, DESZKÁRA FEL

A Tony Hawk's Pro Skater HD nem a szó szoros értelemben vett „rossz játék" prototípusa. A játékmenet tulajdonképpen rendben van, a tálalás is megfelelő, és az irányítással sincsenek nagy gondok, ami kifejezetten jó hír, ha az utóbbi évek Tony Hawk epizódjai jutnak az eszünkbe. A gond inkább a hangulat hiányával és az elbaltázott apróságok sokaságával van. Jó példa erre az Unreal Engine 3.0, ami szép meg jó, de a modern fizikai számítások ellenére is simán lehetővé teszi, hogy Tony a falon ácsorogva tartsa unottan a gördeszkáját. A közelgő DLC-k miatt a játék el lesz látva további pályákkal, és nem kizárt, hogy javításokat is kapunk, de most, ebben a formában ezért sok az 1200 MS pont.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Robomodo

MŰFAJ
gördeszkás sportjáték

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

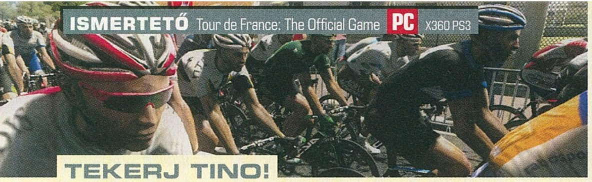
A Tony Hawk HD-t csak a sorozat igazi rajongóinak merem ajánlani. Sajnos a többiek nem értik majd, mire volt a nagy felhajtás a '90-es években, mert a remake erre képtelen magyarázattal szolgálni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
Jó pályák, sokféle mozdulat és játékmód.

KONTRA
Nincs osztott képernyő, és a hangulat sem a régi.

60%



TEKERJ TINO!

Tour de France: The Official Game

[ÍRTA MO] **Virtuális bringára fel, vár Franciaország kies vidéke és a 3500 kilométeres, embertpróbáló táv, amit két keréken kell teljesíteni, ha szeretnéd azt a bizonyos sárga trikót a magadénak tudni. De vigyázat: amatőrök kíméljenek!**

A Pro Cycling Manager PC-s sikere után a konzolos bringamániások is örülhetnek, hiszen a Cyanide stúdió jóvoltából már ők is részt vehetnek a legrangosabb kerékpár verseny, a Tour de France virtuális megmérettetésén, még ha csökkentett menedzseri opciókkal is. A 2011-es első rész után most az idei, a belgiumi Liège városából induló menet hivatalos videojáték verzióját vehetik a kezükbe, ám egy valamit nem árt tisztázni: a Cyanide a vérprofiknak készíti játékát. A Tourban nem lehet csak úgy uk-muk-fuk bringára pattanni és bízni abban, hogy van annyi sportjáték rutin a kezünkben, hogy majdcsak valahogy az élre kavarodunk, ez egészen biztosan nem fog megtörténni. Maximum ott dühöngünk majd a képernyő előtt, nem értve, hogy miképp lehetséges az, hogy a vezető pozícióból egyszer csak a 285. helyen találjuk magunkat.

HEGYNEK FEL, HEGYNEK LE

A sivár és kifejezetten ronda menürendszer nem sok dolgot foglal magába: egy kampánymódot, amiben a teljes Tour de France-ot végigtekerhetjük, a One-off Stage menüpontot, amiben az egyes szakaszokat kiválasztva bringázhatunk, illetőleg a Tutorial opciót, amiben megismerkedhetünk az irányítás rejtelmeivel. Éééééés... ennyi. A Tournak nekivágva majdnem a teljes licencelt mezőnyből válogathatunk (az Editorban ezt korrigálhatjuk is akár), hogy kikkel szeretnénk végigküzdeni magunkat a francia aszfalton. Végignézhetjük az összes versenyző képességeit, erősségeit (sprinter, hegyi menő stb.), illetőleg legjobb eredményeit, hogy eldönthessük melyik csapat a legjobb választás számunkra. Ezután már gyorsan nekiállhatunk a 21 szakaszra szabdalt erőltetett menetnek, ám innen kezdenek csak igazán bonyolódni a dolgok.

Nem maga a játékmenet igényel különösebb ügyességet (karakterünk magától teker, csak az irányt kell megadnunk néha), hanem a taktikánk kidolgozása, és a hosszú betonutakon zajló történések megértése kíván igen-igen komoly sportszakmai felkészültséget. A békésen együtt tekerő peloton csak a látszat, a verseny folyamatosan változó körülményeire villámgyorsan kell reagálnunk. Ennek érdekében sprintbe kezdhetünk, macerálhatjuk a váltó beállítását, adagolhatjuk a verseny előtt magunkhoz vett tápanyagokat, hogy kitartson az erőnk, figyelhetjük a szélvédettségi pozíciókat, illetőleg a csapatfőnökkel és a csapattársainkkal értekezhetünk, és adhatunk ki különböző utasításokat. Csak rajtunk áll, hogy mindezekkel mit kezdünk, és hogyan építjük fel a versenyünket.

ÉRTEM – NEM ÉRTEM?

Ha teljesen kezdők vagyunk, érdemes a Tutorialt átböngészni, bár nagy hasznunkra nem válik a dolog, mivel elsősorban a gombkiosztással barátkozhatunk benne, azt is csupán feliratokkal ellátott képeken, így mozgásba és szituációba helyezve nem ismerhetjük meg, hogy az egyes versenyhelyzetekben mit kellene tennünk. Hiába a több oldalnyi Tippek részleg, a sok szakkifejezés miatt a laikusoknak ez nem mond sokat, pedig a stratégiánk felépítése mindennél fontosabb a játékban, ehhez a program azonban értékelhető segítséget sajnos nem nyújt.

Aki Tour-közvetítéseken nőtt fel, tisztában van a szökés fogalmával, tudja, hogy milyen szituációban kell a csapattársunkat a pozíciónkat fenyegető támadások kivédésére utasítani, illetőleg mikor érdemes szövetséget kötnünk a mögöttünk haladókkal egy üldözés erejéig. A szakavatottak élvezni fogják a dolgot, ugyanis a játék ezen része tényleg sokrétű, és a valósághoz közelít. Bár időfutamokat szinte lehetetlen benne nyerni, és akad még pár apróság, amit a profik egyből kiszúrnak majd, a program mégis többé-kevésbé visszaadja a sportág szépségeit. Ám akiknek fogalma sincs ezekről, azok jobb, ha bele sem kezdenek, hiszen nagyjából húszperces, monoton kerekezés, és a csapatfőnök aggódó kommentjei várnak rájuk.

FRANC(E)OS GRAFIKA

Az ebből fakadó frusztráción a látvány sem fog segíteni, a szürke ködből előbukkanó, pixelbaltával faragott francia táj és a szögletes árnyékok látványa minden, csak nem szép. Ahogyan az út szélén rendre felbukkanó uniformizált és bénán animált szurkolók, illetőleg az egyen kinézetű és mozgású versenyzők sem. Nyilván akik a menedzser rész izgalmára vágynak, azok számára mindezek másodlagos szempontok, és ők élvezni is fogják a programot, habár a tartalommal nyilván nem lesznek teljesen megelégedve, hiszen a játékban kevés az újítás és csak a Tour van, semmi más. Aki viszont nem hardcore bringás, az jobb, ha messze elkerüli a Cyanide rétegjátékát, mert sok öröme nem lesz benne, csak értetlen és monoton képernyőbámulás.

ADATOK

KIADÓ **Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ **Cyanide**

MŰFAJ **sportjáték**

MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Tour de France „szimulátor", kifejezetten kisigényű megszállottaknak.

GRAFIKA: **60%**

HANG: **60%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A kerékpárversenyt értők jól fognak szórakozni, a taktika felépítése részletes, és majdnem minden hivatalos csapatot megtalálunk a mezőnyben.

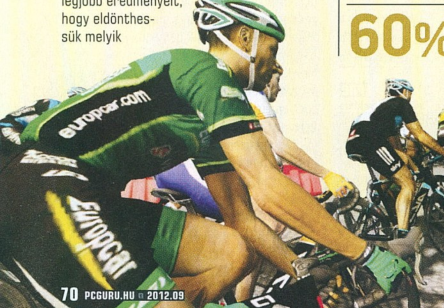
KONTRA

A tavalyi kiadáshoz képest nem sok az újítás, csak a Tourt tekerhetjük végig, a grafika és a menürendszer nívótlan, a játék pedig nem segít, hogy beletanuljunk a bringaverseny fortélyaiba.

60%

És a multi?

A 2011-es epizódhoz képest a multiplayer részleg idén nagy változásokon esett át. A versenyeken ugyan egyszerre csak ketten küzdhetünk a francia flaszteren az elsőségért, ám a barátlistánkon szereplőknek folyamatosan küldhetünk versenymeghívókat, illetőleg ők rögvest látják az eredményeinket, amit egy online összesített ranglista is mutat.



A Zen Pinball asztalai nem csak, hogy gyönyörűen néznek ki, de rengeteg meglepetést is tartogatnak a flippermániás játékosok számára

FRISS LENDÜLET

Zen Pinball 2

[ÍRTA BATE] **A Zen Studios nem pihen: az egyik hónapban a nyár legnagyobb sikeréhez (Avengers) kapcsolódóan adnak ki szuper flipper asztalokat, a másikban pedig egy olyan masszív frissítést jelentetnek meg, ami után minden rajongó megnyalja a kontroller összes gombját.**

Magyar fejlesztők munkáiról mindig szívesen ír az ember, pláne, ha minőségi alkotásról van szó. A Zen Studios eddig sosem okozott csalódást, és nincs ez másképp most sem. Jelen számunkban ráadásul dupla az öröm, hiszen megjelent a Marvel Pinball 3DS-es változata (tesztünk a 77. oldalon), továbbá tesztelhettük az augusztusban (pontos dátumunk még nincs) megjelenő Zen Pinball 2-t is, ami a PlayStation 3 és a PlayStation Vita tulajdonosok kiváltsága.

CSAK EGY FRISSÍTÉS?

A félreértések elkerülése végett azt már most érdemes tisztázni, hogy hiába a 2-es szám, ez nem egy teljesen új játék, hanem a Zen Pinball

HOGY IS VAN EZ?

Ha esetleg nem lennétek képben a Zen Studios flipper játékainak működését illetően, akkor érdemes tudnotok, hogy a keret minden esetben ingyenesen letölthető (nemcsak PS-en, de X360-on is), és a játékban elérhető asztalokat külön-külön lehet megvásárolni az alapprogramhoz. Ami nagyon pozitív, hogy minden egyes flippernek van kipróbálható verziója, így adott a lehetőség az asztalok tesztelésére a vásárlás előtt, azaz sosem zsákbamacskát veszel, hanem egy olyan játékot, ami tökéletesen passzol az igényeidhez. Ez így működik a Zen Pinball 2 esetében is, és a fejlesztők korábbi játékainak köszönhetően a megjelenés pillanatában nem kevesebb

A frissítést követően még a legnagyobb veteránoknak is érdemes lesz újra elővenni a korábbi Zen Pinball asztalokat

felturbózott és új funkciókkal kiegészített változata. „Ha ez nem egy teljesen új játék, akkor mire fel a magas százalék?" – jöhetne a kézenfekvő kérdés, és nekünk van is rá válaszunk. Igaz ugyan, hogy a ZP2 nem tartalmaz új asztalokat, viszont a korábbi flipperek fizikáját teljesen átdolgozták, még reálisabbá téve a digitális élményt, továbbá megjelentek vadonatúj trófeák és közösségi lehetőségek is. Ha ez még mindig túl soványnak hangzik, akkor jöjjön a legjobb hír: azoknak, akik korábban már beszerezték a playstationös Zen Pinballt, vagy a Marvel Pinballt, elég letölteni egy ingyenes frissítést, és minden korábban megvásárolt asztaluk meg fog jelenni a Zen Pinball 2-ben, természetesen az új funkciókkal kiegészítve.

mint huszonhat asztal közül lehet majd válogatni – ha ezek között nem találsz kedvedre valót, akkor a virtuális flippert egész egyszerűen nem neked találták ki.

Ha viszont csak egy kicsit is kíváncsi vagy rá, hogy mit tud nyújtani egy flipperjáték a XXI. században, akkor a Zen Pinball 2-t mindenképpen ki kell próbálnod, ugyanis a magyar fejlesztők játéka vitathatatlanul a legjobb a maga műfajában, ráadásul, ahogy azt korábban is írtuk, asztalok egészen elképesztő

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipperjáték

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Habár csak egy frissítés, így is érdemes odafigyelni rá. A régi játékosoknak az újítások miatt, az újaknak pedig azért, mert még mindig ez az egyik legjobb flipperjáték a piacon.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Megújult fizika, új trófeák, 3D-s lehetőség a megfelelő hardverek birtokában.

KONTRA
Azért egy-két új pályát odacsaphattak volna a régiek mellé...

85%

választéka várja, hogy próbára tedd őket. Van sci-fi tematikájú, fantasy és steampunk, szerepjáték szintlépéssel (!), és persze nem feledkezhetünk meg a bombasikernek számító szuperhősökről sem, ahol többek között a Bosszú Angyalaival „szállhatsz harcba".

CSAK A FÜSTSZAG HIÁNYZIK...

Az élmény pedig olyan, mint egy igazi flipper esetében, csak a virtuális lehetőségeknek köszönhetően a Zen Studios fejlesztői jócskán kitolták az asztalok határait. Ez néha egészen egyedi megoldásokat eredményez, de az esetek 90%-ban tényleg olyan élményt nyújt a program, mintha egy igazi játéktermi gépet nyüstölnénk. És az asztalok nemcsak a realitásérzet miatt hihetetlenül szórakoztatóak, de azért is, mert nem adják könnyen magukat, rengeteg időt, energiát és odafigyelést igényel, hogy minden flipperből kihozzuk a maximumot, hogy megnyissuk az összes trófeát.

Erre pedig rátesznek még egy lapáttal a közösségi funkciók, hiszen ha a barátaid gyűjteményében szintén ott figyel a Zen Pinball 2, akkor a program folyamatosan tájékoztat a többiek által elért eredményekről, ezzel ösztönözve arra, hogy újabb és újabb rekordokat dönts meg. És ezt nemcsak unalmas táblázatok képében kapod meg, de a program már játék közben is arra biztat, hogy tarts ki, mert hamarosan megdöntöd valamelyik cimborád legutóbbi rekordját. Az addikció tehát garantált, ráadásul ezúttal már a Facebookon is megoszthatóak az eredmények, így mindenki láthatja, hogy mekkora flipperbajnok vagy.

Ráadásul van multiplayer is, ahol játszhattok ketten a gép előtt, felváltva vagy osztott képernyőn, de akár online is megmérkőzhetsz, arról nem is beszélve, hogy bajnokságokban is részt lehet venni, egyedül, vagy akár csapatban. A Zen Pinball 2 tehát egy meglehetősen tartalmas játék, rengeteg lehetőséggel és hónapokra elegendő játékélménnyel. A pályák próbaverzióival mindenképpen érdemes tenni egy próbát, és ha azok bejönnek, onnan már nincs megállás...

AZ UTOLSÓ POFONOK

Virtua Fighter 5 Final Showdown

[ÍRTA CHOCHO] A Virtua Fighter 5 Final Showdown a nyár egyik legjobb digitális megjelenése, melyet a legtöbb, bunyós programokat kedvelő játékos gondolkodás nélkül megvehet. A gond akkor van, ha a haverok éppen nyaralnak, mert egyedül nincs sok öröm a játékban...

A Virtua Fighter mindig is kakukktojásnak számított a verekedős játékok végeláthatatlan tengerében, hisz ahelyett, hogy tűzlabdákat hajigáló szuperemberek, vagy épp fél pucérra vetkőztetett csajok szerepeltek volna benne, igyekezett relatíve szilárd talajon mozogni. Persze szó sincs sportjátékról, a Virtua Fighter is klasszikus bunyós sorozat, de annyiban mindenképp egyedinek számít, hogy nem akar látványosabbnál látványosabb jelenetekkel rálicitálni az e téren úgyis verhetetlen Street Fighter és Soul Calibur szériákra (ugye, Tekken?). Az ötödik rész egyébként igencsak régen, 2006-ban jelent meg, azóta pedig híre is alig akad a folytatásnak. Helyette kaptunk egy újrakiadást XBLA-n és PSN-en, Final Showdown címen. Hogy ezt most miért? A kérdés jó, de bennünket nem izgat annyira a válasz, mert a játék még hat év elteltével is leköti az embert, ha másért nem is, hát pár irtó könnyen teljesíthető achievementért.

VIRTUÁLIS HARCOSOK KLUBJA

Ahogy a sorozat eddigi összes felvonásában, a Virtua Fighter 5-ben is megmaradtak a VF-világ tradicionális elemei. A játékmenet sokkal lassabb és megfontoltabb, mint a rokon programok többségénél, és bár a kombók itt is elég hatásosak lehetnek, sokkal lényegesebb náluk a jól időzített védekezés és a sikeres visszatámadások sora. Utóbbi különösen akkor kerül előtérbe, ha egy, még a játék általános tempójához mérten is lassú karaktert rakunk össze egy sebes, de gyönge ellenféllel. Teszem azt egy Taka-Arashi kontra Lei-Fei összecsapás kimenetele tényleg csak és kizárólag azon múlik, hogy a játékosok hogyan időzítik a mozdulatsorokat. Taka-Arashi több száz kilója minden bizonnyal rémálom lehet Lei-Fei kombóinak, de utóbbi egy-egy stílusos védéssel és visszatámadással két vállra fektetheti a japán óriást. Ugyan nem minden karakter ennyire kiegyensúlyozott, például az ötödik részben bemutatkozó Eileen majom stílusú kungfuja majdhogynem alkalmatlan egy olyan agilis szereplővel szemben, mint a széria arcaként is ismert Akira Yuki. Összességében viszont elmondható, hogy a Sega jó munkát végzett, és ha okosan kikerüljük a gyenge láncszemeket, észrevesszük a játék alatt megbúvó, komplex mechanikát.

HAT ÉVVEL KÉSŐBB

A játék alapjai tehát jók, igaz, azok immár hat éve, így adott a kérdés, hogy miért érdemes beruházni a Final Showdownra. A tálalásért biztos nem, mert a programról annak ellenére is lerí a 2006-os grafikai szint, hogy nem kifejezetten csúnya. A textúrák életlenek, a karakterek darabosak, a zenék és a hangok pedig alulról sem súrolják a 2011-es Mortal Kombatet. Mivel nincs normális sztorimód, a mesterséges intelligencia pedig szimplán suta, ezért sajnos egyedüli szórakozásnak sem lehet ajánlani. Ha azonban lehuppan mellénk egy barátunk, vagy van annyi bátorságunk, hogy felmerészkedjünk az online játszótérre, hamar azon kapjuk magunkat, hogy már rég el kellett volna mosogatni az edényeket, vagy megenni a pizza bűzölgő maradékát.

Tény ugyanis, hogy a játék hangulata hosszú órákra beszippantja az embert, amit elsősorban a fent tárgyalt játékmenetnek köszönhetünk. Azok, akik egyszer már megvásárolták a Virtua Fighter 5-öt, örülhetnek pár sosem látott mozdulatnak és animációnak, na meg nem kell azon aggódniuk, hogy nem találnak játszópajtást az interneten. Mindezért pedig 15 eurót/1200 MS pontot kell kicsengetnünk, amit persze lehet emelni a különböző letölthető extrák megvásárlásával. Az achievement-vadászoknak jó hír továbbá, hogy a játék az első indulása után simán kipasszíroz magából 4-5 nagy értékű trófeát – Xbox 360-on csak az oktatómód elindításáért 60 G-vel jutalmaznak minket a Sega derék fejlesztői.

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

A játék alcíme talán utalás arra, hogy végre békén hagyják az ötödik részt és a közeljövőben kiadják a hatodikat – mi tagadás, ideje lenne, főleg, hogy reneszánszát éli a stílus, hisz minden nagyobb sorozat kap, vagy kapott folytatást (még a Dead or Alive is). Addig is itt van nekünk a Final Showdown, mellyel el lehet ütni pár kósza órát, délutánt, napot vagy hetet. Az egyedüli ok, amiért nem kerül a bűvös 90% fölé, az, hogy ezt már mind láttuk, és hogy szólóban még csak annyira sem szórakoztató, mint a legutóbbi Street Fighter IV variáns. Ez egy többekre szabott bunyós játék, amit csak akkor érdemes megvenni, ha vannak haverok, akik élvezik forgatni a kontrollert, és szívesen anyáznak minket, ha sikerül eltángálni őket. A magányos harcosok és az újdonságra vágyók azonban még mindig jobban járnak egy használt, NetherRealm-féle Mortal Kombattel, mert itt bizony nem terem nekik túl sok babér...

Egyjátékos módban ugyan nem túl élvezetes, de ha már legalább ketten vagyunk hozzá, akkor hosszú órákra rabul ejthet

ADATOK

KIADÓ **Sega**
FEJLESZTŐ **Sega**
MŰFAJ **verekedős játék**
MULTI **online és helyi**

ÉRTÉKELÉS

A Virtua Fighter 5: Final Showdown jó játék, amit majdnem mindenkinek nyugodt szívvel ajánlhatunk. Jó lenne azonban látni egy esetleges hatodik felvonást is, mert ez a franchise is kezd kifulladni.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

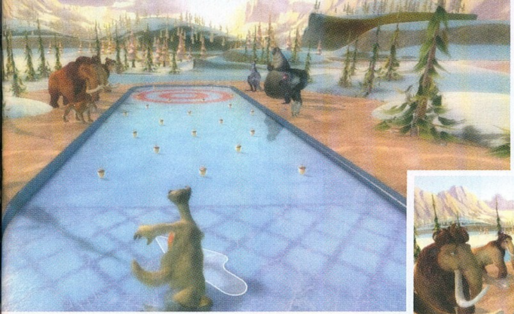
PRO
Ha van kivel játszanunk (otthon vagy online), akkor kiváló hangulatot és remek játékélményt biztosít.

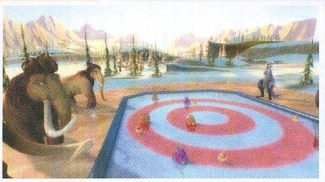
KONTRA
Viszonylag kevés újdonságot találhatunk benne, illetve a szólómód a gyakorláson kívül sokat nem ér.

88%

„Nem érdekel mit mondasz, az én fehér pizsamám sokkal szebb, mint a te kék pizsamád!"

„Jól nézd meg mi van a tenyeremre írva, mert többször biztos, hogy nem mutatom meg!"





Igen, ez így nagyon viccesnek tűnik a kép alapján, csak játszani ne kellene vele...

DÖGLÖTT EGY BULI

Ice Age: Continental Drift – Arctic Games

[ÍRTA MIDNITE] **Minden áron szeretnénk jégkorszaki kalózoktól negyven kiló gyümölcsöt nyerni egy sportvetélkedő keretében a Kinect előtt ugrálva. Legalábbis az Ice Age: Continental Drift fejlesztői biztos ezt hiszik, mert egy egész játékot kanyarítottak az ötlet köré.**

Mikor egy játék koncepciója annyi sebből vérzik, hogy még tesztelésre is leplezetlenül gúnyos kuncogással nyújtják át a lemezt az embernek, akkor óriási csoda, ha az végül mégis szórakoztató és kellemes élménynek bizonyul. Itt ez a csoda sajnos nem jött el.

Legalapvetőbb problémaként említhetjük azt, hogy a filmekhez készült játékok esélye a sikerre (vagy a puszta élvezhetőségre) a nulla felé konvergál. Mivel egy várhatóan sikerfilmmé váló mű mellett szinte bármit jól el lehet adni, a kiadó általában igen rövid határidővel rendel be egy, a filmhez legalább lazán kapcsolódó játékot. Márpedig ami a legbrutálisabb véglegességgel gyilkol meg egy játékot, az az elkapkodott fejlesztés és erőltetett koncepció.

AZ ŐSÁLLATOK TITKOS ÉLETE

A Continental Drift alkotói ráadásul még a filmhez való szoros kapcsok igényét sem érezték, így az alapfelállás a következőképp néz ki: vándorol a jégkorszakban egy csorda, melynek tagjai közt van a filmből ismert csökött lajhár, a fura színű mamutok meg a kardfogú macska. Egyszer csak eléjük pottyan egy óriási, mutáns makk, amibe valami rejtélyes erő gyümölcsöket gyömöszölt – ez szerintük „kincs". Ekkor, jaj, megjelennek mindenféle ronda állatok a főmajmukkal, akik kínos humorú párbeszédek rettentő hosszú percei alatt megmondják, hogy ők bizony kalózok. Tenger itt egy szál se, de ez nem zavarja a vegyes példányokból álló kompániát (nem is véletlenül haltak ki ezek mind, csak mondom), ezért régi jó kalóz módra úgy döntenek, jégkorszaki sportesemények sorával döntik el, kié legyen a kincs.

A CSORDA A LEGÉNYSÉG ELLEN

Ekkor el is lehet kezdeni az olyan élményszámba menő versenyeket, mint a lajhárcsúsztatás havas barlangokban, sílesiklás változatos állatokkal, motkány reptetése jégtáblák felett, akadályfutás az őstigrissel... Ha mindezek jól és aranyosan hangzanak, az nem a véletlen műve. Elméletben nagyon cuki, ahogy a mamutok boboznak, vagy a nagyorrú patkány egy repedező jégfalon mászkálva igyekszik betömködni a réseket. A baj ott van, hogy ezeket a (hatéves szemmel) közepesen izgalmas feladatokat olyan pontatlan irányítással kellene kivitelezni, amit csak a bekötött szemmel való kifestőkönyv színezéshez tudok hasonlítani. Egyszerűen el lett rontva a játék azon része, ami a Kinect mozgásfelismerő funkcióit használja. Alapból humoros feladatnak véltem mondjuk a tigrissel jégtáblák közti ugrálást, de az élvezet minden csíráját teljesen kiölte az első száz alkalom, amikor a mozdulataim nyomán a tigris jóval később vagy egyáltalán nem ugrott, és vízbe fulladt. A vetélkedés a másik csapattal így háttérbe szorul a következő versenyre való puszta továbbjutás igénye mellett. Mivel az egyjátékos módban a gép az ellenfél, egy előre meghatározott pontszámot/célidőt kell megütnöd ahhoz, hogy nyerj ellene, és ez főleg a nehézkes irányítás miatt szinte lehetetlen.

A játék az instrukciókat amúgy a két pálya közt röviden felvillanó, animgif típusú képek formájában adja, ami alatt aggályos színnel felturbózott comic sansban van összefoglalva, hogyan kell majd mozognod. Nagyon gyorsan kell elolvasnod és értelmezned ezeket az ábrákat, ha nem akarsz széttett karral állni az aktuális „vetélkedőben" a soron következő prehisztorikus álladék és elvont feladata előtt. Ez a lehető legrosszabb tutorial megoldás, amit valaha láttam.

Természetesen Tournament módban két játékos is indulhat egymás ellen, a Free Play pedig a gyakorlás lehetőségét biztosítja. Sajnos a minijáték felhozatal minden módban ugyanazt a pár értelmetlen és rosszul kivitelezett eseményt takarja, és a sztori is csak annyit tesz hozzá, hogy a végén vagy a csorda, vagy a kalózok nyerik el a „kincset". De erről semmi lelkesítőt nem tudok írni.

SEMMILYEN ÉLETKORBAN NEM AJÁNLOTT

A második nagy gond, hogy bár a Kinectes irányítás és a sportjáték stílus miatt a Continental Drift sokkal inkább hasonlít partijátékra, mint mondjuk kalandra, mégiscsak hat év körülieknek szól. Nagyon szívesen megnézném azt a kiskölyköt, aki öt percnél tovább bírja az idegtépően pontatlan irányítás és érdektelenségbe burkolózó történet gagyi egyvelegét. Konkrétan úgy gondolom, hogy én, és a többi játékkritikus vagyunk a világ egyedüli emberei, akik valaha látták az egyjátékos „kampány" végének záróvideóját. Bár se gyerek, se szülő nem vagyok, azért élénken el tudom képzelni, hogy milyen típusú szórakozás köt le egy hat-évest. Ez a játék pont nem olyan.

Elsőre tényleg jó ötletnek tűnik motkányt reptetni, aztán hamar kiderül, hogy mégsem

ADATOK

KIADÓ
Activison

FEJLESZTŐ
Behaviour Int.

MŰFAJ
ügyességi játék

MULTI
offline

ÉRTÉKELÉS

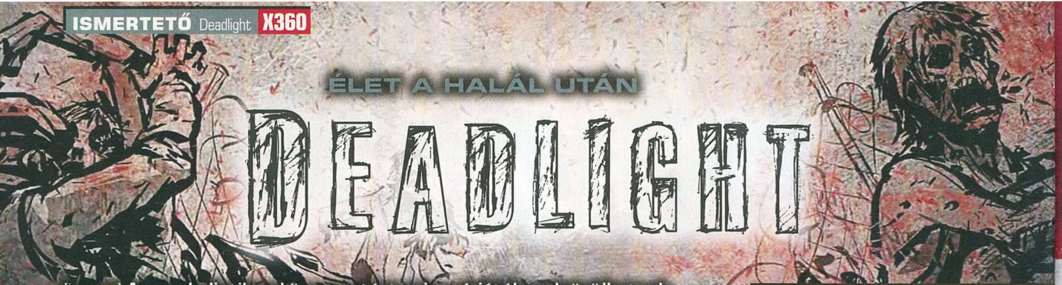
Ha megveszel egy random módon kiválasztott másik Kinect játékot, bármi is az, biztos jobban jársz majd.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **43%**

PRO
Majdnem biztos, hogy a kiadó sem gondolta ezt komolyan, de pénz reményében megpróbálták.

KONTRA
Egészen pofás grafika, hardcore Jégkorszak fanoknak tetszeni fog a filmekből ismert környezet.

50%



ÉLET A HALÁL UTÁN

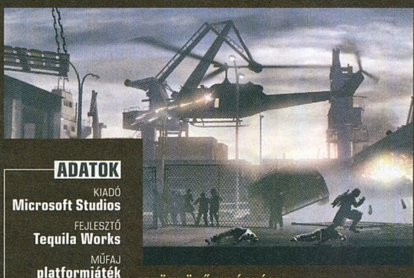
DEADLIGHT

[ÍRTA BATE] **Az apokaliptikus környezetért rajongó játékosok örülhetnek, hiszen nemcsak a bemutató rovatot pakoltuk tele ilyen témájú játékokkal, de jutott belőlük bőven a tesztek közé is. A Walking Dead után ismét zombis vizekre evezünk, ám ezúttal a platformer műfaj keretein belül.**

Ha a Deadlightot fejlesztő Tequila Works neve hallatán nem ugrik be semmi, az nem a kopó memóriád eredménye, lévén a platformer alapokra helyezett túlélőjáték a 2009-ben alapított csapat első munkája. Az egykori Blizzard, Weta, Pyro és Sony alkalmazottakból verbuválódott gárdára viszont a jövőben érdemes lesz odafigyelni, hiszen már az első játékuk is egy igen emlékezetes darab lett.

TÚLÉLNI A HALÁLT

A Deadlight rögtön az események közepébe hajít, és nem áraszt el információkkal. Kezdésnek csak annyit tudunk, hogy a világ nagy részét felőrölte a zombiapokalipszis, a főhősünk (Randall) pedig a romok között igyekszik Seattle felé, annak reményében, hogy megtalálja a családját. A Deadlight legütősebb része a hangulat, ami már a menüben felcsendülő zenével megalapozódik, aztán elindítjuk a játékot, ami azonnal beszippant. Egy hagyományos 2D-s platformerről beszélünk, ahol egy fekete sziluettként megjelenő karakterrel kell elérni a pálya végét, miközben leküzdjük a szintkülönbségeket, a szakadékokat, a csapdákat, az ellenfeleket és a logikai fejtörőket. A játékmenet mondhatni semmit nem tesz hozzá az eredeti Prince of Persiában megismertekhez, ám a programot mégis különlegessé teszi az elképesztő látvány, a hihetetlen sötét tónussal megrajzolt világ és a hátborzongató sztori, ami az utunk során begyűjtött naplóbejegyzéseknek, újságcikkeknek, leveleknek, rémálmoknak és visszaemlékezéseknek köszönhetően teljesedik ki a nagyjából 5-6 órás játékidő alatt.



A világvége talán még soha nem volt ilyen szép. A Deadlight hátborzongatóan gyönyörű.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Tequila Works

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

A 2012-es nyári játékfelhozatal egyik legkellemesebb meglepetése, hiszen a Deadlight mind hangulatában, mind játékmenetében, mind látványában mestermunka.

GRAFIKA:	95%
HANG:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Komor atmoszféra, csodás grafika, élvezetes és kihívásokkal teli játékmenet..

KONTRA

A fegyverkezelés egy kicsikét fura, és lehetett volna egy picit hosszabb.

90%

GYÖNYÖRŰ VILÁGVÉGE

A Deadlight alatt az Unreal engine dübörög, és ez meg is látszik, hiszen ennél a játéknál (a műfajon belül) csak a Rayman: Origins szebb, de az is másképp. A Deadlight ugyan 2D-s platformjáték, de a háttérgrafika sokszor a 3D illúzióját adja, a világ pedig helyenként él és mozog, azaz, ha egészen pontosak szeretnénk lenni, akkor inkább haldoklik és mozog. A legtöbb helyszín (amiből összesen 25-öt találunk a játékban) olyan, mintha egy apokaliptikus festményben lennénk, legyen szó akár az éjszaka sötétjébe burkolózó benzinkútról, vagy a nappali fényben baljóslatúan felénk magasodó felhőkarcolókról. Visszafogott színek, elképesztő kidolgozottság, kristálytiszta részletek, itt-ott egy-egy jól elhelyezett animáció – csupa olyan tényező, ami durván kihangsúlyozza a főhőst körülölelő elmúlást, és megalapozza a játék gerincét adó komor atmoszférát.

TÚLÉLŐMARATON

Persze nemcsak a körítés elsőrangú, a játékmenetbe sem lehet nagyon belekötni. Igaz ugyan, hogy a Deadlight ilyen szempontból nem sokat tesz hozzá a műfajhoz, viszont a már jól ismert elemeket tökéletesen alkalmazza. Hősünk fut, ugrik, guggol, felkapaszkodik, bukfencezik, sőt, Perzsia hercegéhez hasonlóan arra is képes, hogy nekifutásból a falra felugorva onnan még magasabbra lökje magát az ellenkező irányba.

Persze nemcsak a platformok között kell ügyeskednünk, az életünket elég gyakran megkeserítik a zombik (itteni nevük: az árnyak), akik szeretnek tömegben támadni. Randall kezdetben csak egy baltával tudja védeni magát, de idővel megjelenik a revolver és a shotgun, sőt, egy adott ponttól lesz csúzlink is, igaz ezt nem az árnyak ellen kell bevetni, hanem a továbbjutást fogja segíteni.

Hősünk három életerőcsíkkal kezdi a játékot, ám ha elég ügyesek vagyunk, és megtalálunk pár rejtett zugot, akkor ez az érték feljebb tornászható, és ugyanígy az állóképességünk (stamina) is javítható – ez utóbbi azt határozza meg, hogy meddig tudunk futni, függeszkedni, de legjobban a baltával való hadonászás meríti le. Ha pedig már a harcról van szó, az örök szabály itt is él: a zombik csak a fejük elvesztését követően halnak meg végleg, így mindig a fejre kell célozni, a baltával leterített ellenfeleknek pedig minden esetben be kell vinni egy végső csapást.

MELEGEN AJÁNLJUK

A Deadlight három fejezetre osztott története fokozatosan adagolja a kihívást. Az alapozást követően főleg a reflexeinkre lesz szükség, a zombik ellen egy kis taktikára, helyenként pedig be kell magolnunk a pályákat, hogy megmeneküljünk a ránk tüzelő helikopter elől vagy a fejünk felett épp összeomlani készülő házból. Az irányítás pofonegyszerű, egyedül a fegyverek használata fura (a jobb analóg karral célzol, és a jobb ravasszal tüzelsz), de még ehhez is hamar hozzá lehet szokni.

A sztorit ugyan érezhetően a The Walking Dead ihlette (erről tanúskodnak a képregényes átvezetők is), de jó helyről lopni nem bűn, és a játéknak tényleg jót tett a Robert Kirkmantől merített ihlet. A befejezés egyenesen letaglózó, és még a vége főcím után is érdemes visszatérni a pályákra, főleg a fejezetenként elrejtett kvarcjátékokért, amiket egy külön menüben még ki is próbálhatunk. Ugyanígy érdemes felkutatni az egyes szakaszokon található apróságokat (személyi igazolványok, kazetták, fényképek, cikkek) is, hiszen nemcsak achievement jár a 100%-os teljesítményért, de a sztori is kerekebb és mélyebb lesz, ha minden elem a helyére kerül Randall utólag is lapozgatható jegyzetfüzetében.

GUILD WARS 2
Megjelenés:
2012.08.28.
JÁTSSZ HAVIDÍJ NÉLKÜL A GUILD WARS 2
FANTASZTIKUS ONLINE VILÁGÁBAN!
www.GuildWars2.com
12
www.pegi.info
NCSOFT
ARENANET
©2010–2012 ArenaNet, Inc. and NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars 2, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

PulzAR

[ÍRTA GREG5] **Az űrből érkező gyilkos meteorok és aszteroidák leselkednek ránk: Bruce Willis nincs kéznél, ellentétben a Vitánkkal, így a Föld védelme ezúttal a mi kezünkben van.**

A Pulzar az első olyan szoftver kézi Playstationünkre, mely valóban praktikus és profi módon használja ki a hátoldalon lévő kamerát, és vegyíti össze a hétköznapi (igaznak vélt?) valóságot a virtuális térrel. Ehhez szükségünk lesz néhány, egész pontosan hat AR (augmented reality) kártyára, melyeket egyszerű papírdarabka kiegészítőként kaptunk anno a konzol megvételekor: ha esetleg nem lennének már meg, letöltve és kinyomtatva bármikor újakat is létrehozhatunk belőlük. A Pulzar, ellentétben a borzasztó gyenge Reality Fightersszel nemcsak afféle techdemóként, egyetlen ütőkártyaként elegyíti Vitánk képernyőjét a valósággal: itt valóban élvezetes, gondolkodtató játékélményt kapunk a valóságok összemosódása mellé. A félrevezető külső ellenére itt bizony egy kőkemény logikai program vár ránk, ahol kicsit a klasszikus asztali társasjátékok ízét is szánkban érezhetjük, mivel az említett kártyákat folyamatosan rakosgatnunk kell a hátsó kamera által befogott játéktéren. Ezek jelzik ugyanis a mindent ütő lézerfegyverünk kiinduló forrását, az eltalálandó célpontot, valamint a sikeres küldetések érdekében lehelyezendő tükröket, szétosztókat, színváltókat.

Célunk egyszerű: aktiválnunk kell az elhárító rendszert, melyhez a lézerenergiát a kilövő állomásra kell juttatnunk. Ehhez mindösszesen a fenti elemeket helyezgethetjük a nekik kijelölt terepen belül, valamint ezek analóg karral történő forgatására van csupán lehetőségünk. Mindez pofonegyszerűen hangzik, ám jó eséllyel már a tizedik pálya körül alaposan vakarni fogjuk a fejünket, főleg ha maximalista módon az elszórt bónusz csillagokat is össze szeretnénk szedni. Hogy életünk ne legyen egyszerű, mindez időre megy, az aszteroidák pár percen belül mindig megsemmisítik bolygónkat, ha nem cselekszünk időben.

ADATOK

KIADÓ
SCE

FEJLESZTŐ
SCE

MŰFAJ
logikai játék

MULTI
nincs

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Ügyesen használja ki a Vita kameráját a valóban elgondolkodtató feladványokhoz.

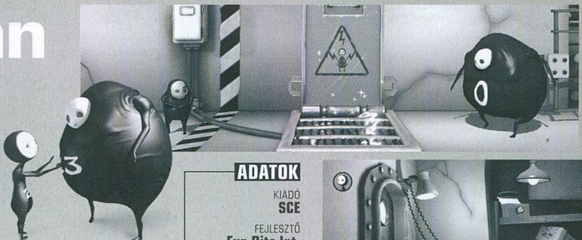
KONTRA
Lehetne több elemtípus, a grafikusok pedig nem erőltették meg magukat.

80%

Hogy mennyire izgalmas a játéktér, az csak rajtad múlik, hiszen a kamera képe adja a terepet.

A grafikus design megvalósítása egyszerű, de hangulatos, technikailag azonban nem egy látványos programról van szó, még ha roppant megkapó is, hogy Vitánkat az ég fele fordítva valóban látni fogjuk a csillagokat és a felénk száguldó meteorokat. Pár óra alatt végigvihető, ami nagyon korrekt a hat dolláros árhoz képest, viszont ebben a stílusban még rengeteg potenciál maradt.

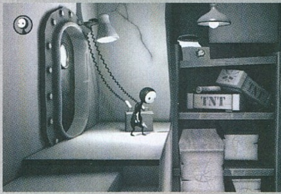
Escape Plan



[ÍRTA GREG5] **Nem feltétlenül kell aszteroida megsemmisítő állomás ahhoz, hogy megdolgoztassuk szürkeállományunkat. Az Escape Planben egy lehetetlen, szürreális világban kell ügyességünket és kreativitásunkat próbára téve kimenekülnünk a gonosz tudós laboratóriumából.**

Mielőtt a jól értesült olvasók hőbörögni kezdenének: igen, tudjuk, hogy az Escape Plan már több hónappal ezelőtt megjelent a Store kínálatában, azonban a nemrég elérhetővé vált első komoly javítás és az ingyenes DLC tette csak igazán élvezetessé, a napokban pedig újabb pályacsomag is megjelenik hozzá. A képekre tekintve valószínűleg mindenkinek a díjnyertes Limbo fog először az eszébe jutni, és igen, az Escape Plan majdnem olyan egyedi és stílusos, mint a Playdead klasszikusa, csak itt nem egy „festői" tájon barangolunk fekete-fehérben, hanem valamiféle elmebeteg laboratóriumban.

A sztori nem túl összetett, a Bakumi nevű őrült tudós foglyul ejtette girhes és potrohos, esetlen főszereplőinket, akiknek egyetlen célja, hogy minél hamarabb kijussanak az őrült helyiségekből. A legtöbb pályán azonban több fenyegetés ólálkodik, mint egy átlagos Fűrész szobában, így a két torzonborz karakterünk a lehető legváltozatosabb módokon képes elhalálozni. Összepréselődünk, lezuhanunk, felrobbanunk, kipukkanunk: talán csak a Mortal Kombatokban láttunk ennyi kreatív halálnemet, melyet természetesen hatalmas tócsa fekete-fehér vér követ minden esetben. Lilt és Laarget, valamint a környezeti tárgyakat az elülső és a hátsó tapipad segítségével irányítjuk, az analóg karral pedig a kamerát mozgatjuk. A fejtörők szép fokozatosan nehezednek, bár sosem válnak igazán összetetté, a fő gondot inkább a kivitelezés fogja okozni. Karaktereink alapból roppant lomhán és esetlenül mozognak, néha pedig még az sem egyértelmű, hogy az egyes mozdulatokhoz mit és hogyan is kéne megvalósítanunk. A másik probléma, hogy a hátsó érintőképernyő sok esetben közel sem elég precíz, így egy kis pontnyi tárgy eltalálásához is több próbálkozás kell, ami sokszor az életünket követeli. Az Escape Plan eseményei és mozgásai eléggé lassú folyásúak, öregurasak, ami a nagyzenekari, hegedűs és brácsás aláfestéssel kezdetben tényleg viccesek és hangulatosak, ám néhány értelmetlen halál után már inkább frusztrálóvá válnak. Igazából a későbbi pályákon is inkább csak a nehézkes vagy nem egyértelmű kontrol fogja megkeseríteni az életünket. Újrajátszási értéke sajnos nem sok van, ám az új pályákkal és a valamelyest javított irányítási metódussal már ez a játék is a korrekt vétel kategóriába sorolható a PlayStation áruházában.



ADATOK

KIADÓ
SCE

FEJLESZTŐ
Fun Bits Int.

MŰFAJ
logikai játék

MULTI
nincs

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Bájosan debil látványvilág fifikás feladványokkal.

KONTRA
Az irányítás helyenként botrányosan nehéz, nincs sok újrajátszási értéke.

70%

Heroes of Ruin

[ÍRTA WILSON] **Úgy néz ki, hogy a Diablo III megjelenésével, valamint a közeljövő hasonló versenyzőivel 2012 hivatalosan is az akció-szerepjátékok éve lett. Online-központúság és végtelen loot konkurensek nélkül.**

Miért van az, hogy az ilyen totemeket mindig okkultisták állják körül?

Furcsa egy házasság ez. A japán Square Enix nevéhez meglehetősen kevés akció-RPG, az n-Space-hez pedig kevés eredeti játék fűzhető, karrierjüket javarészt licencelt címekkel, illetve megszámlálhatatlanul sok mobiltelefonos, kézi konzolos fejlesztésekkel díszítették ki.

Ebből a képletből csak a hordozható gép maradt meg, hiszen a Heroes of Ruin száz százalékosan eredeti, teljesen új cím. Feltéve, ha magát a játékot nézzük, elvégre az inspirációs forrás, a Diablo és a többi hack 'n' slash hatása folyamatosan érezhető rajta. Egyszerűségében rejlene a nagyszerűsége? Talán, bár sokkal inkább nevezhető tisztességes, látványos, jól összerakott iparos munkának, mint bárminek, ami az eredetiségre vagy az ötletességre rímel. Ennek megfelelően van benne egy bajba jutott világ, ezernyi NPC, ugyanennyi küldetés és annyi loot, amennyi még egyetlen hordozható akció-RPG-ben sem volt. A bőség zavara talán a Heroes of Ruin legjobb része, itt tényleg nem lehet egyetlen métert sem megtenni úgy, hogy ne botolna bele az ember egy új csizmába, páncélba, pajzsba, pallosba vagy más súlyosan hasznos tárgyba, amit mind viselni, mind eladni jó. A meglehetősen

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
n-Space

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MULTI
4 fő

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Ép ésszel felfoghatatlan mennyiségű loot sok akcióval, jó online képességekkel.

KONTRA
Semmi újat sem hoz a stílusba, kifejezetten sablonos és kiszámítható.

70%

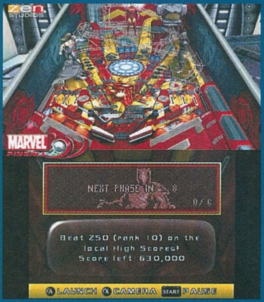
egyszerű történet természetesen több kaszttal is végigvihető, így a klasszikus barbár-varázsló-kósza felállás kedvelői itt is meg fogják találni a maguk számításait, csak épp más, meglehetősen bugyuta név alatt. A kasztok kifejezetten változatosak, pontosan azt tudják, amit egy ilyen típusú játékban tudniuk kell.

Sajnos a küldetések és maguk a helyszínek már nem állják meg ennyire a helyüket. Az elsősorban a tengerre és annak motívumaira épülő barlangok és katakombák cseppet sem izgalmasak, a bejárható tér kifejezetten szűkös, ami különösen online módban lesz igazán feltűnő és zavaró. Pedig a sztori végére járni csak mások társaságában érdemes: ennél színvonalasabb, élvezetesebb kooperatív játék nincs a platformon, így ha a stílust már unod is, a közösségi élmény miatt mindenképp megérdemel egy kört a HoR.

MARVEL PINBALL

[ÍRTA WILSON] **Kevés platform maradt, ahol a magyar Pinball FX/Zen Pinball sorozat még nem vetette meg a lábát. Most már a 3DS-t is kihúzhatjuk a listáról, a flipper birodalom újabb territóriumra jelentette be az igényét.**

Lassan már eléri a kritikus tömeget az elmúlt hónapok Zen Studioshoz köthető cikkeinek mennyisége, de mit lehet tenni, a magyar fejlesztőcsapat olyan aktív idén, mint eddig még soha. A Pinball FX-szel történelmet írtak, a Zen Pinballal jó üzletet csináltak, most pedig a kettőt egyesítik, új platformon mutatva meg, hogy flipperezni nemcsak nagyképernyőn, mobiltelefonon vagy táblagépen jó, de Nintendo 3DS-en is.



A Nintendo eShopban megvásárolható (vagyis kizárólag digitálisan terjesztett) Marvel Pinball nem nevezhető teljesen új játéknak, a csomag a korábban DLC-ként (PS3-on önálló játékként) kiadott Marvel asztalokból kínál egy kisebb csomagnyit, szám szerint négyet. 3DS-en a Fantasztikus Négyes, Iron Man, Penge és Amerika Kapitány várja, hogy megmenthesse a világot, szuperképességek helyett ezúttal flipper golyókkal. A korábbi kiadásokat ismerők számára a Marvel Pinball nem fog meglepetést okozni, elvégre minden szög, minden elem pontosan ugyanott foglal helyet. Ez kifejezetten jó döntés volt, remek asztalokról van szó, a 3DS-ben pedig van annyi erő, hogy gond nélkül eméssze meg a szuperhősök kalandjait. Na, jó, ez nem teljesen igaz, a fizika, vagyis a golyó működése érezhetően más, mint bármelyik korábbi Zen játék esetében. Nincs akkora súlya, előszeretettel száll el úgy, mint egy lufi, és néha még a leglehetetlenebbnek tűnő helyzetekben is képes visszazuhanni a karok közé ékelődött szakadékból, ami az idegeknek, na meg a golyókészletnek azért jót tesz. Szerencsére az új fizika elég gyorsan megszokható, így a kezdeti szemöldök felhúzást gyorsan felváltja a ponthajkurászás. Mert a flipper, legyen

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Sutdios

MŰFAJ
flipper játék

MULTI
nincs

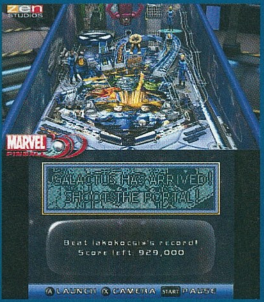
GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Olcsó és azonnali játékélményt ad.

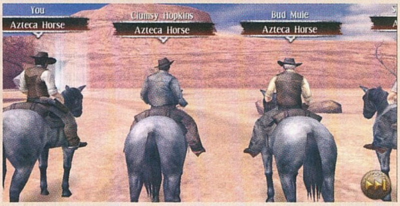
KONTRA
Csak négy asztal van a csomagban, a körítés néha kissé túl egyszerű, a golyó furcsán viselkedik.

85%

az Marvel, Zen vagy FX, továbbra is erről szól, ebben pedig a Zen Studios még mindig verhetetlen. Sajnos a közösségi funkciók nem annyira mélyek, mint a nagygépes társakon, de azért van lehetőség az ismerősökkel összevetni az elért eredményeket és achievementszerűségeket. A négy asztal egyelőre kevésnek tűnik, de a barátságos ár és a közelgő DLC-k miatt még ez sem komoly baj.



Six Guns



[ÍRTA MO] **A Gameloft előszeretettel klónoz konzolos és PC-s sikerjátékokat mobilra, a Six Guns pedig le sem tagadhatná a Red Dead Redemptiontől örökölt géneket. A vámpírokat leszámítva persze.**

A törvényen kívül rekedt Buck Crosshaw-val a nagyon-nagyon vad nyugaton kell helytállnunk öklünk és hatlövetűnk segítségével, ahol a rosszarcú gazemberek mellett démonok, boszorkányok és vámpírok riogatják a jónépet. Persze tetteinket nem szociális érzékenységünk vezérli, hanem a küldetések után bezsebelhető pénz, amivel folyamatosan fejleszthetjük hősünk felszerelését, fegyvereit és lovait. A hangulat telitalálat, kellemes gitárpengetés és gyönyörű grafika teszi tökéletessé az élményt, amit sokáig élvezhetünk, ugyanis a fejlesztők elképesztő mennyiségű tartalmat pakoltak a játékba. Két hatalmas bejárható térképet kapunk a sandbox játékmenet mellé, Arizonát és Oregont, melyeken folyamatosan nyílnak meg a küldetések. A missziópontok között gyalogosan, lóháton és gyorsutazással egyaránt közlekedhetünk, ám érdemes bejárni a terepet, alaposan átkutatni a különböző városokat, hiszen megannyi mellékküldetést nyithatunk meg ezáltal. Ezek többsége puszta gyűjtőmunkát igényel, például totemeket, rablók kincsestérképének darabkáit, netán különleges érméket kell felfedeznünk a pályák eldugott szegleteiben. Mindeközben rengeteg teljesítendő achievement is vár minket, melyek között olyan elvetemült őrültségeket is találhatunk, mint az összes játékban létező állatfaj egy példányának levadászása, vagy éppen 50000 gyilkosság végrehajtása. A hosszú játékidő tehát garantált, a kérdés csak az, hogy kinek lesz kedve végigtolni az összes feladatot. A fő küldetésszálak változatosak (a lóversenytől kezdve a démonvadászatig), a mellékküldetések azonban nem igazán, ráadásul a játék viszonylag könnyűnek mondható. Az MI butácska, az ellenfelek száma pedig csak jó néhány játékórát követően emelkedik olyan szintre, hogy kihívást jelentsen a mészárszék. Igaz, akkorra már valószínűleg démonvadász fegyverrel és plusz életerőt kölcsönző ruhákkal leszünk felszerelve, legalábbis akik szánnak pár eurót a mikrotranzakciós fejlesztésre, azok biztosan. Persze egy fillért sem kell költenünk, ha nem szeretnénk, így akit nem zavar a lassabb haladás, az tartós és élvezetes vadnyugati kalandozásra készülhet.

ADATOK

KIADÓ
Gameloft
FEJLESZTŐ
Gameloft
MŰFAJ
TPS
ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **92%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Remek hangulat, gyönyörű grafika és tonnányi tartalom.

KONTRA
Történet lényegében nincs, egy laza főszál elfért volna benne, illetőleg lehetne kicsit élesebb eszű az MI.

90%

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

Samurai vs Zombie Defense

[ÍRTA MO] **A Glu fejlesztői egy remek akció-stratégiai játékkal rukkoltak elő, melyben a címhez hűen szamurájok és zombik ütköznek meg egymással. Hullnak a végtagok, kattognak a fogaskerekek, peregnek a játékkal töltött percek…**

Feladatunk egyszerű és nemes: meg kell védelmezni a képernyő bal oldalán található kaput a jobb oldalról, hullámokban támadó élőhalottakkal szemben. Nagyjából ennyi a történet, ám ehhez ötletes és addiktív játékélmény társul. Rengeteg módszer áll ugyanis rendelkezésünkre, hogy elérjük célunkat. Elsődleges fegyverünk a hűséges katana, mely a közelbe merészkedő zombikat aprítja miszlikbe, messziről pedig az íjunkkal röpíthetünk nyílvesszőt a kellemetlenkedő hullákba. Ezen kívül többféle mágikus varázslattal is tizedelhetjük az ellent, előidézhetünk például tornádót, vagy villámmal sújthatunk le a közeledőkre. Az egyes fordulókban egy meghatározó bűbájt is bevethetünk, mely az egész körben megnöveli a sebzési képességünket, vagy éppen egy behemót nagy harcost idéz meg, aki egyszerűen ledózerolja a zombihordát. Persze a küzdelemben nem maradunk egyedül, hiszen a falubeliekből sereget toborozhatunk, akiket a harcok során a vezetői képességünknek megfelelő időközönként támadásra indíthatunk. Lesz köztük kevésbé veszélyes, ám annál gyorsabban elérhető földműves, illetőleg félelmetes képességű ronin, akire azonban rengeteget kell várni. A levágott zombik természetesen mindenféle cuccokat potyogtatnak magukból, melyeket összegyűjtve elképesztő mennyiségű fejlesztést hajthatunk végre főhősünkön, a seregünkön és a felszereléseinken. Az ezüsttallér a legegyszerűbb módja ennek, ám az igazán ütős extrákért bizony ritka Glu kreditekkel kell fizetnünk, amiket, ha türelmetlenek vagyunk természetesen egy csekély összegért cserébe azonnal meg is vásárolhatunk. A taktikai lehetőségek sokszínűek, ám az egyes pályákon érvényesíteni is kell a kigondolt stratégiát, melyhez némi ügyesség azért szükségeltetik. Mindehhez szép, rajzfilmszerű grafika és kellemes hangzásvilág társul, így garantáltan jó pár órát eltöltünk majd a szamurájok és zombik társaságában.

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ
Glu Games Inc.
FEJLESZTŐ
Clapfoot Inc.
MŰFAJ
akció-stratégia
ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **92%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Pofás grafika és élvezetes játékmenet társul a sokrétű fejlődési rendszerhez, ami a játék lelkét jelenti.

KONTRA
Monoton hangok és pályák, továbbá nagy a játék helyigénye.

92%

Ha nem írnánk ide, akkor valószínűleg senki nem gondolná (a grafika alapján), hogy ez a játék táblagépekre készült. Elképesztő korban élünk.

[ÍRTA MIDNITE] **Tükröm-tükröm, mondd meg nékem, mi a legszebb a vidéken? Hát a N.O.V.A. 3, az! És ellentétben a mesebeli királylányokkal, ez a játék csodás külsején kívül értékelhető személyiséget is fel tud mutatni.**

Megérkezett a N.O.V.A. sorozat következő része, és bár az előző kettő is igencsak sikeres, kritikusok által sokat dicsért darab volt, a Gameloftnak sikerült még így is simán megugrani a korábbiakban megszokott szintet. Ahhoz képest, hogy iOS-Android játék, a N.O.V.A. könnyedén hozza a Halo vagy a Crysis színvonalát mind a látvány, mind a játékmenet terén. Költői túlzásnak hangzik ezt mondani egy mobilplatform címre? Igen. De ennek ellenére igaz.

JÓL NÉZEL KI, KŐ KÓLA?

Bár távol áll tőlem a dolgok és emberek felületes megítélése, és le kell szögeznem, hogy szerintem a külső nem minden, de most nézzetek rá erre a játékra! Elképesztően szép! Közös képet akarok csinálni vele és kirakni az íróasztalomra. Ha ember lenne, a Vogue címlapjára kerülhetne. Igazából tök mindegy, milyen sztorija van, vagy mit kell csinálni benne – ha valami így néz ki, azt feltétlen meg akarom venni. Szerencsére tornyoztak némi extra habot a tortára azzal, hogy még értékelhető történetet is kerítettek az agyatlan lövöldözés köré. Korántsem egy Űrodüsszeia a sztori, de azért akad benne anyag és érzelem: a Földre visszatérő hős, Kal Wardin szerepét kapjuk meg újra, aki az előző két epizódban is ritkította a Volterite harcvonalakat. A randa és velejéig gonosz idegen sereg ezúttal természetesen a mi bolygónkon üti fel szétlövésre váró kis fejét, és Kal neki is lendül, hogy földi helyszíneken aprítsa fel a rohadékokat. Nem lenne értelme elspoilerezni az eseményeket, de említettem már a Halót, na, onnan lop... izé, ihletődött miliőre számítsatok.

MASTER KAL

A single kampány kifejezetten mozis élmény, a dramaturgiailag egész ügyesen megoldott átvezető részek után mindig egyértelmű, hogy épp melyik irányba kell lőni és merre vezessük a csapatot. A nehézség pont ideális szintre van belőve, s Kalnek mindig segít pár bajtárs, akik lelkesen lövöldözik oldalán az ufókat. Ők szolgáltatják egyébként a játék történeti részét is, főleg a velük folytatott beszélgetésekben bontakozik ki Kal személyisége, múltja és a bolygó jelen helyzete is, ami egy üdítő megoldás arra, hogy érdekes maradjon a sztori. Viszont – nehéz dönteni, hogy ez feature vagy bug – kicsit fogyatékos az AI a harcvonal mindkét oldalán, ami olykor roppant idegesítő helyzeteket eredményez. Különösen, mivel a touchscreen használata alapból szül némi ügyetlenséget a legtöbb gamer esetében. Az irányítás amúgy szintén jobb az átlagosnál, virtuális stickekkel és giroszkóppal is megoldható, mindenkinek preferenciája szerint.

Amellett, hogy a grafika páratlanul szemet gyönyörködtető, a helyszínek változatossága és elképesztően nagy száma is feltétlen dicséretet érdemel. Nincs két egyforma terep, a részletek kidolgozottak, az animációk szépek, egyik izgalmas jelenet követi a másikat. Annyira pörgős és izgalmas az egész, hogy az akár konzolon is megállná a helyét. Egy iOS játék esetében ilyet remélni sem mertem volna... Adjuk hozzá ehhez a remek főellenfeleket és a meglepetésként érkező, járműves „betéteket", és már meg is kaptunk mindent, amit egy átlag konzolos FPS szokott nyújtani. Óh, de még van valami!

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ **Gameloft**
FEJLESZTŐ **Gameloft**
MŰFAJ **FPS**
ÁR **5.49 euró**

ÉRTÉKELÉS

Viszonylag hosszú kampány és kellemes multi, változatosságuk szavatolja, hogy sose unatkozz. Igazi élvezet.

GRAFIKA:	**95%**
HANG:	**63%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO
Sokat gondolkodtam, láttam-e már szebb dolgot iOS-en. De nem.

KONTRA
A mesterséges intelligencia annyira buta néha, hogy a sarokban ül és nyáladzik.

80%

A MULTIPLAYER

Mindig meglepő, ha egy amúgy is élvezetes és kidolgozott játékhoz hasonlóan jó többjátékos opciót is hozzácsapnak. A multiplayer mód egészen remek, 6 különböző módot kínál, amiket wifin keresztül ismerősökkel, vagy a Gameloft szerverein át a világon bárkivel játszhatunk. A 12 fős térképeken az egyik legnagyobb élvezet talán az a free for all deathmatch mód, ahol egyetlen lövéssel szabadulsz meg a konkurenciától – persze a jól bevált Freeze Tag és Capture the Flag módok sem maradhattak ki. A részletes statisztikák, fegyver upgrade-ek és a testre szabható karakter mind segítenek, hogy a multi egy külön élmény legyen a kampány végigtolása után is.

EGY PRÓBÁT MEGÉR

Talán említettem már, hogy milyen fantasztikusan gyönyörű ez a játék... Ajánlom, hogy nézzétek meg a trailerét is, ha eddig kimaradt. Visszatérve a belbecs kérdésére, őszintén szólva, ha a külsejét leszámítjuk, minden pozitívuma ellenére sem nevezném instant klasszikusnak. Jó kis darab, csak hiányzik belőle az a „je ne sais quoi", amitől kiemelkedik a hasonló címek letöltésre váró tengeréből, és amitől még jövőre is emlékezni fogunk bármire, ami történt benne (leszámítva azt, hogy elszabottul gyönyörű volt az egész). Ettől függetlenül ajánlom a beszerzését, hiszen tényleg mindent megad, amit mobilplatformos FPS-től egy józan elvárásokkal rendelkező gamer csak várhat. És persze amíg a Halo ki nem jön iOS-re (aminek csekély az esélye), addig ez a legjobb pótszer a piacon.

SENKIFÖLDJE VISSZAVÁR

Fallout

[ÍRTA **BATE**] **15 évvel a megjelenése után mit sem vesztett az erejéből az első Fallout játék. Újrajátszottuk a legendás szerepjátékot, ami ezúttal is ugyanúgy beszippantott minket, mint 1997 őszén.**

Egy alternatív univerzum jövőjében járunk, 2161-ben, valahol az egykori Dél-Kalifornia területén, egy, a civilizációt szinte teljesen elpusztító atomháború után. Otthonuk a 13-as Pince, ahol egy napon elromlik a tiszta vizet biztosító gépezet, és az atombunker felügyelője minket bíz meg a feladattal, hogy a senkiföldjére kimerészkedve új alkatrészt szerezzünk a víz nélkül elpusztuló menedéknek. Mielőtt utunkra bocsátana, az óvóhely vezetője ad egy fegyvert és némi lőszert, megkapjuk a Pip-Boy 2000 nevű hordozható eszközt, elárulja nekünk a 15-ös Pince helyét, illetve a lelkünkre köti, hogy 150 napon belül térjünk vissza, különben mindenki elpusztul a menedékben. A leírtakat felvázoló bevezető videót követően a 13-as Pince hatalmas zsilipje bezáródik mögöttünk, mi pedig egyedül maradunk a sötétben, és neki kell vágnunk az ismeretlennek, ahol nemcsak az atomháború által elpusztított világ viszontagságaival kell megküzdenünk, de a túlélők leszármazottaival és más furcsa lényekkel is...

Minden idők egyik legjobb posztapokaliptikus szerepjátéka, amely még 2012-ben is képes magával ragadni a játékosokat

KEZDJÜK EL!

A játék menüjében, a New Game opció kiválasztását követően a program három előre generált karaktert kínál fel a számunkra, azonban érdemesebb egyedi főhőst készíteni, a saját igényeinkhez igazítva. A Fallout egyik legnagyobb nóvuma mindig is az volt, hogy a főhős teljesen testre szabható, köszönhetően a SPECIAL (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck) rendszernek, a 18 képzettségnek és a játék elején választható jellemzőknek. A karakter elkészítésekor 5 pont osztható szét az alaptulajdonságok (erő, érzékelés, állóképesség, karizma, intelligencia, hatékonyság és szerencse) között, melyek hatással vannak a képzettségeinkre – például ha az intelligenciát növeljük, akkor jobban értünk a tudományokhoz és a javításhoz, ha pedig az erőre osztunk pontot, akkor sokkal jobbak leszünk a pusztakezes vagy a nem lőfegyveres harcban.

A képzettségekre viszont nemcsak a tulajdonságok lehetnek hatással, de mi magunk is, hiszen kiválaszthatunk 3 skillt, amelyek alapból +20%-os bónusszal indulnak, illetve minden szintlépéskor kétszer több pontot oszthatunk majd ki rájuk. Végezetül opcionálisan választhatunk magunknak két jellemzőt (trait), amelyek egyaránt rendelkeznek pozitív és negatív tulajdonságokkal – ha például Small Frame-et választjuk, akkor egy ponttal nő a hatékonyságunk, viszont cserébe sokkal kevesebb cuccot tudunk majd magunknál tartani.

Harold, a Fallout játékok ikonikus karaktere, nem csak a 2. részben tűnt fel, de a 3-ban is

ADATOK

KIADÓ **Interplay**
FEJLESZTŐ **Black Isle**
MEGJELENÉS ÉVE **1997**
MŰFAJ **szerepjáték**
MULTI **nincs**

A ROVAT CÉLJA

A rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be számotokra, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

AHÁNY KARAKTER, ANNYI TÖRTÉNET

A játékban szinte minden cselekedetünkért tapasztalati pontot kapunk, ami idővel szintlépéssel jár, és minden újabb szinten pontokat oszthatunk szét a képzettségeink között. A fejlődés viszont nem csak ennyiből áll, hiszen minden harmadik szinten választhatunk magunknak egy extra tulajdonságot (perk) is, ami minden esetben valami különleges bónusszal jutalmazza meg a karaktert – például az Animal Friend kiválasztása után nem támadnak ránk az állatok, a Ghost pedig +20%-ot ad a lopakodás képzettséghez, ha sötétben vagyunk.

A Fallout kidolgozott karaktergenerálási- és fejlődési rendszere persze nem csak azért jó, mert rengeteg variációt rejt, és az ember alig várja, hogy ismét szintet lépjen, de azért is, mert a tulajdonságok és

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HA SZORÍT AZ IDŐ

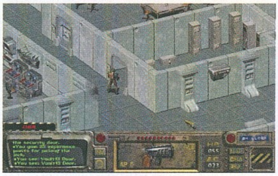
A játékban mindössze 150 nap áll rendelkezésedre, hogy megszerezd a 13-as Pince túléléséhez szükséges water chipet. Ha először játszol a játékkal, akkor könnyen megeshet, hogy kifutsz az időből. Ha már nagyon szorít az idő, akkor a The Hub nevű városban megtalálhatod a Water Merchants kereskedőket, akiktől vehetsz vizet a menedéknek, ezzel újabb 70 napnyi időt nyerve.

EGY KIS SEGÍTSÉG

A water chip megtalálásával nem ér véget a játék, ugyanis a menedék felügyelője megkér, hogy számold fel a senkiföldjén tapasztalt mutáns fenyegetést. Ha korábban vettél vizet a 13-as Pincének, akkor mindössze 400 marad, hogy a mutánsok vezérének nyomára bukkanj, ha ugyanis lejár a határidő (amit már nem mutat külön a játék), akkor a hadserege megtalálja és lerohanja a menedéket.

OLVASNI HASZNOS DOLOG

A játékban mindenfelé találhatsz különböző könyveket. Eldobálva, szekrényekben, vagy a kereskedőknél, és érdemes értük még pénzt is adni, ugyanis ha „elolvasod" (felhasználás a tárgylistában) őket, akkor tanulsz általuk, azaz javíthatsz a különböző képzettségeiden (fegyverek, javítás, tudomány, gyógyítás, túlélés). Viszont jó, ha tudod, hogy egy bizonyos százalék fölött már nem tanulsz a könyvekből semmi újat.



Az atomháború után nem csak a sugárfertőzött vidékkel, de az emberi természettel és a rendre felbukkanó mutánsokkal is meg kell küzdeni

képzettségek elosztása komoly befolyással bír a játékmenetre. Ez alatt persze nem csupán azt kell érteni, hogy ha pontokat szórunk a fegyverekhez kapcsolódó skillekre, akkor sokkal nagyobb eséllyel találjuk el az ellenfeleket, de ha például kellő mértékben növeljük a karizmánkat és a speech képzettségünket, akkor képesek leszünk pusztán szavakkal megoldani olyan küldetéseket, amelyeket egy kevésbé szofisztikált karakterrel csak erőszakkal tudnánk véghezvinni.

A Fallout szépsége éppen ebben rejlik, hogy mindenki játszhatja a saját stílusa és vérmérséklete szerint, csak a karakter létrehozásakor, és a szintlépésekkor nagyon oda kell figyelni arra, hogy miként gazdálkodunk a szűkösen osztogatott pontokkal. Okos karakterfejlesztéssel egy nagydumás figurával, vagy egy agyatlan mészárossal is végigvihetjük a történetet, és ez a hihetetlen mértékű változatosság az újrajátszáshoz is kellő motivációt ad, hiszen a ránk váró küldetéseknek sok esetben több megoldása is akad, és két teljesen eltérő karakterrel akár két különböző utat is bejárhatunk.

HÍRES VAGY HÍRHEDT?

És ez még mindig nem minden, hiszen az események alakulására nemcsak a képzettségeink és a tulajdonságaink lehetnek hatással, de a morális döntéseink is. Nagyon sok küldetés esetében kerülünk választás elé, és ilyenkor dönthetünk, hogy a jó vagy a rossz, a könnyebb vagy a nehezebb megoldást választjuk-e – a szituáció persze nem mindig fekete vagy fehér, de az ember azért érzi, hogy melyik a helyes út, és melyik a sötétebb. A játék persze figyeli a cselekedeteinket (amit mi is nyomon követhetünk az adatlapunk Karma menüpontja alatt), és az egyes döntéseink bizony befolyással lehetnek a ránk váró eseményekre. Ha rossz hírünk megy egy városban, akkor bezáródhatnak előttünk az ajtók, ha viszont elterjed, hogy jó és segítőkész arcok vagyunk, akkor könnyen lehet, hogy olyan párbeszéd opciók jelennek meg a beszélgetések során, amelyek alapesetben nem lennének elérhetőek.

HARCRA FEL!

Habár tényleg faraghatunk olyan karaktert, akivel a legtöbb esetben elkerülhetjük az erőszakot, az szinte biztos, hogy harc nélkül nem ússzuk meg a játékot. A Falloutban található körökre osztott küzdelem ugyan napjainkban már igencsak lassúnak hat, viszont a rendszer tökéletesen működik, és a játékos mindig tudja, hogy milyen küzdelmekbe érdemes belebonyolódni, mikor érdemes menekülni, és mikor lehet győzedelmeskedni akár a túlerőn is, egy kis szerencse vagy taktika segítségével.

A Fallout harcrendszere pofonegyszerű, a tulajdonságaink alapján a rendszer kiszámolja a rendelkezésünkre álló akciópontokat, mi pedig egy körön belül eldönthetjük, hogy mire akarjuk azokat felhasználni. A lövés/ütés/dobás, a tárazás, a mozgás, a gyógyítás, szóval szinte minden pontba kerül, így okosan és türelmesen kell küzdeni a siker érdekében – a harc addig tart, amíg minden ellenfelet el nem intézünk, vagy amíg el nem menekülünk, vagy meg nem halunk. Mivel körökre osztott küzdelemről van szó, nem a játékos reflexei, hanem a karakter képességei határozzák meg a harc kimenetelét. Hiába van nálunk a világ legnagyobb ágyúja, ha nincs hozzá képzettségünk, és messziről is csak akkor leszünk eredményesek, ha korábban kellő pontot osztottunk az érzékelés tulajdonságunkra – az agyatlan hentelésre így nem nagyon van lehetőség, hacsak nem egy olyan karaktert készítünk, akit eleve arra szánunk, hogy mindenkit ledaráljon már a játék elejétől.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A Fallout több digitális boltban is beszerezhető, de ha kedvet kaptatok hozzá, akkor mindenképpen a Good Old Gamesen (gog.com) szerezzétek be, az onnan letölthető verzió ugyanis a kor követelményeihez van igazítva, és még 64 bites Windows 7-en is mindenféle buherálás nélkül elindul, arról nem is beszélve, hogy a játék mellé még olyan bónusz tartalmak is járnak, mint például a Fallout Biblia PDF formátumban. Az ára pedig mindössze 6 dollár.

ÁLLJA AZ IDŐ PRÓBÁJÁT

A Fallout játékélménye, hangulata és története még mindig zseniális, az egyetlen – ám igencsak meghatározó – gyenge láncszem a grafika. Nincs mit szépíteni, a maximális felbontás a játék esetében 640x480 pixel, azonban ne riasszon el senkit, ugyanis a játék nem pixeles, hanem sprite-os grafikával készült, így a látványtól még egy 16:9-es monitoron sem kapunk hányingert. Sőt, a 2D izometrikus nézetű képeknek még ma is sajátos atmoszférája és egyedi stílusa van (lásd a mellékelt képeket), a látvány persze szépnek így sem nevezhető, viszont összességében a grafika még ma is abszolút fogyasztható, a játékélmény pedig igen gyorsan feledteti a nem túl kidolgozott részleteket.

Mindent egybevéve, a Fallout még 2012-ben is egy élvezetes játék, igazi időtálló klasszikus, amit érdemes újra elővenni, illetve tenni vele egy próbát, ha korábban kihagytátok, vagy ha még nem is játszottatok/éltetek a program megjelenésének évében.

→ 90%

A SZERENCSE FIA

Elsőre a Luck (szerencse) tulajdonság nem tűnik hasznosnak, és sokan nem is áldoznak rá pontot. Ha viszont te szereted a meglepetéseket, akkor költesz rá, ennek segítségével ugyanis egy csomó érdekes dolog történhet veled a játékban. Például már a vándorlásaid elején rábukkanhatsz egy lezuhant ufóra, amiből nagyon hamar megszerezheted a játék egyik energiafegyverét.

TÁRSASÁGBAN SZÉP AZ ÉLET

A mellénk szegődő társak már a Fallout első részében is megjelentek, összesen négy figura csatlakozhat hozzánk: Ian (Junktown), Katja (Boneyard), Tycho (Junktown) és Dogmeat, a kutya. Ahhoz, hogy az eb csatlakozzon hozzánk, a főhősnek egy bőrdzsekit (leather jacket) kell hordania, illetve adni kell neki egy kis iguana húst. Ha mellénk szegődött, utána lecserélhetjük a bőrdzsekit.

MENTS, MENTS, MENTS

A játék a kilencvenes évek végén készült, amikor még egyáltalán nem volt divat az automata mentés. Éppen ezért az egyik legfontosabb tanács a játékkal kapcsolatban, hogy minél sűrűbben mentsetek, és használjátok ki az összes mentési helyet. Ez utóbbira azért van szükség, hogy legyen hova visszatérni, ha elrontotok valamit, illetve jól fog jönni az esetleges bugok elkerülésére is.

CSAK A FEJÉT!

A Fallout legdurvább ellenfelei a Deathclaw nevű „szörnyek", akiknek a karmai képesek átvágni minden páncélt, a bőrük pedig olyan vastag, hogy alig akad fegyver, ami megsebzi őket. Ha ilyen lényekkel találkoztok, és nem menekültök el azonnal (ezt azért érdemes megfontolni), akkor arra mindenképpen figyeljetek oda, hogy célzott lövéseket adjatok le, és mindig a fejre és a szemekre tüzeljetek.

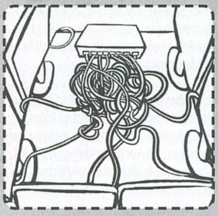
LAN-tasztikus időtöltés!

Bár manapság egyre kevesebb játék érkezik LAN-támogatással, az online harctereket megszálló idegesítő szerzetek tükrében (lásd: „A stílus maga a gamer!", PC Guru 2012/02) mégis kijelenthető, hogy multis játékkal igazán jóízűt játszani még mindig a pofontávon belül ülő cimborákkal lehet. Félkomoly cikkünkben a helyi hálózati hadászat buktatóit vesszük számba, remélvén, hogy amennyiben kedvet kaptok a LAN-ozáshoz, úgy tanácsainkat megszívlelve a partit maga a csata, és nem a göröngyös előkészületek teszik felejthetetlenné...

[ÍRTA JOHNBART
ILLUSZTRÁCIÓK TÓTH ESZTER]

TÉRINFORMATIKA, AVAGY MÉRD FEL ALAPOSAN A HARCTERET!

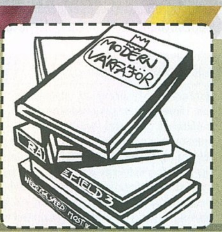
Elsőre talán banálisan hangzik, de az egész LAN-partira rányomhatja bélyegét a rosszul megválasztott helyszín, a hadászati célokra elkülönített helyiségnek ugyanis számtalan kritériumnak kell megfelelnie. A szék és az asztal minden résztvevőnek jár (törökülésben notebookról Quake 3-azni ugyanis igen alapos hendikep, még ha látványnak nem is utolsó), akárcsak pár centi távolság a „munkaállomások" között, a konzervi heringként zsúfolódó pajtások ugyanis hamar morogni kezdenek, főleg ha egymáson átmászva tudnak csak kimenni, elvégezni az anyagcsere okán felmerülő teendőiket. Jelentős nyílászáró az ablak is: egy 18 m2-es helyiségben már négy PC és ugyanannyi ember is komoly hő-, illetve szén-dioxid kibocsátást jelent, amelyet (főleg nyáron) pár óránként rövid szellőztetéssel kell kompenzálni. Végül ott a konnektorkérdés: a zavartalan áramfelvétel végett legalább feleannyi + 1 konnektort javallott biztosítani, mint ahányan vagyunk (azaz hat embernek négyet), ilyen arány esetén viszont mindenki legalább két elosztóval és hosszabbítóval készüljön a banzájra.



SWITCHEK ÉS KÁBELEK, AVAGY „A HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN"

Ha a fentebb taglalt ergonómiai és elektromosságtani szempontok alapján megtaláltuk a megfelelő helyiséget, kezdődhet a gépek helyének kijelölése, illetve a hálózat megtervezése (vagy épp összeállítása). Készüljetek fel, mert a móka eme része a legritkább esetben van meg fél nap alatt, és szinte sosem problémamentes, még akkor sem, ha birtokában vagytok a szükséges mennyiségű kábelnek, routernek/switchnek: hibás kábelek, a beállított IP-címekre köpő hálózati eszközök, vagy épp egymást nem komáló oprendszerek növelhetik az egy percre eső káromkodások számát. Noha minden létező hálózati problémát lehetetlenség e bekezdésben listázni, hadd adjunk pár tippet, amit érdemes észben tartani. Először is, noha az újabb routerek és switchek zöme az egyenes (link) és fordított kötésű (cross-link) hálókábeleket is megeszi, a PC-k routerhez vagy switchhez kötését mégis javallott az előbbivel, míg a modem routerrel vagy switch-csel való összeboronálását az utóbbival végezni (ez nyilván akkor fordulhat elő, ha pár játék miatt netkapcsolatra is szükségünk van). Fontos továbbá, hogy legyen minden hálózati elemből legalább egy tartalék, illetve hogy négynél több ember esetén inkább kerüljük a vezeték nélküli megoldásokat, tapasztalataim szerint ugyanis az olcsóbb WLAN-cuccok tömegterhelés mellett már erősen megbízhatatlanok.

JÁTÉKKERINGŐ, AVAGY „MEGMONDTAM, HOGY TELEPÍTSD FEL!"



Ha sikerült összetákolni az infrastruktúrát, és switchünk/routerünk már alig várja, hogy Counter-Strike adatcsomagokkal bombázza a hálókártyákat, még ne lélegezzünk fel, a pajtásainkkal való elégtelen előzetes konzultáció hozományaként ugyanis ekkor derülhet ki, hogy néhányan nem rakták fel gépükre azokat a játékokat, amiket tolni szándékozunk. Noha talonban lévő DVD-k vagy aktív internetkapcsolat mellett e probléma még korrigálható (főleg ha Steames játékról van szó), igen kellemetlen kulcsrakész LAN mellett cimboránk monitorán a telepítés/letöltés folyamatjelzőjét malmozó ujjakkal és spontán káromkodásokkal lesni – előzzük hát meg e problémát, és kérjünk meg mindenkit, hogy érkezése előtt telepítse fel a megbeszélt programokat, illetve (a biztonság kedvéért) készítsünk azért be egy dobozos példányt is, ha lehetséges.

KANYAROK ÉS POFONOK, AVAGY JÖJJENEK A FAVORITOK!

Mesterei vagyunk a CoD 4-nek, és számát se tudjuk, hányszor vágtuk át pajtásaink torkát? A csirke cimborákat gyalázni remek élmény, legalábbis amíg mi vagyunk a Janik, fordított esetben ugyanis a meccs inkább lesz egy idő után frusztráló, mint kacagtató – kerüljük hát el a felesleges súrlódásokat, és a játéklistát a résztvevők műfaji preferenciái szerint állítsuk össze. Stratégák tömik majd bendőjükbe a pizzát? Jöhet a Starcraft. Béla benzint iszik kóla helyett? Bérelt helye lesz a FlatOut 2-nek a vinyón. Gladiátorharcosokat is vársz? Telepítsd a Quake 3-at vagy az Unreal Tournamentet! Ricsi és Sanyi a csapatmunkára esküszik? Akkor szakítsatok majd időt valami jobb ko-op címnek is. A változatos felhozatal nemcsak kompromisszumot jelent, hanem változó kihívásokat is, azon arc ugyanis, aki helyzetkomikumba illő mutatványokkal szórakozatja a többieket a CoD 4-ben, lehet, hogy fél óra múlva szénné alázza a mezőnyt egy GRID-futamon...

ÜGYELJÜNK AZ ÜZEMANYAGRA, AVAGY CSAK ÓVATOSAN A SZÁZALÉKOKKAL!

Bár egy LAN-partin a hangsúly egymás digitális szétszedésén van, bizonyos időközönként muszáj szünetet tartani és kifújni magunkat, miközben megtömjük a bucót és vételezünk némi innivalót is. A rendszeres pihenés mellett az elfogyasztott hajtóanyag minőségére is javallott erősen odafigyelni, itt pedig elsősorban a szeszesitalokra gondolunk (melyek beszerzése – gondolom – a 18 év alatti olvasóink fejében természetesen meg sem fordult). Bár alapesetben remek ötletnek tűnhet egy LAN-partit masszív italozással összekötni, a haladó szintű alkoholizálás nem csak káros, hanem pajtásaink kidőlésével hamar véget is vethet a szórakozásnak. Miután a nagy nehezen összehozott digitálpartin minden percet muszáj kihasználni, tényleg nem az erkölcscsősz beszél belőlem, amikor azt mondom, csak mértékkel szürcsöljétek, vagy hanyagoljátok a piát!

KÖRNYEZETI TÉNYEZŐK, AVAGY „NEM GÉZA BÁCSI, NEM JÖTTEK VISSZA AZ OROSZOK!"

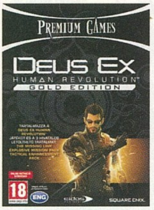
Amennyiben a LAN-partit papírfalú panelben rendezzük, mindenképp figyeljünk oda a zajszintre, mivel ekkor egy csatakiáltásokkal és emelt hangú parancsosztogatással tarkított CoD 4-offenzíva nemcsak nekünk, hanem szomszédainknak is emlékezetes élményt jelent. Bár a jelszint családi ház esetén másodlagos tényező (már ha a família nem harcoló tagjait nem zavarja az ütközet), az anyagi környezetre ott is ügyelnünk kell, a parti után maradt rendetlenséget, koszt, leevett/ivott/hányt szőnyeget, urambocsá' a széttört poharakat/tányérokat/LCD-monitort ugyanis nem biztos, hogy a másnap felbukkanó családtagok/lakótársak ugyanolyan megértéssel fogadják majd, mint a parti kibékített házigazdája...

KÖTELEZŐ KVÁRTÉLYOZÁS, AVAGY KI MINT VETI ÁGYÁT...

A rendszeres pihenők illetve táplálkozás mellett külön problémát vethet fel pajtásaink elszállásolásának kérdése, már persze abban az esetben, ha több naposra tervezzük a partit. Bár a középsulis/egyetemista romantikától nem áll távol a széken/szőnyegen/fürdőkádban/hányásban alvás, az efféle spártai relaxációs megoldások nem mindenkinek lehetnek ínyére – a kevésbé elvetemült arcok így készüljenek hálózsákkal vagy legalább egy polifómmal a több napos ütközetre, ha a harctér környékén fellelhető szabad ágyak száma nem korrelál a résztvevőkével. Megfelelő mértékű kreativitás mellett persze a helyszínen is lehet pihenőhelyet rögtönözni, ezzel azonban vigyázzunk, elvégre nem mindenki csípi, ha egy aspiráns lakberendező összetolt fotelekből, leszedett függönyökből, és egy felcsavart szőnyegből készít magának fengsuj-kompatibilis alvóhelyet...

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – GOLD EDITION Csöndes halál, zajos túlélés

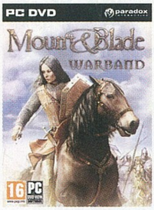
ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Eidos Montreal**

A Deus Ex: Human Revolutionről sejtettük, hogy jó játék lesz, de hogy mennyire, az csak a tavaly nyári megjelenésekor vált kész ténnyé: gyakorlatilag az év egyik legnagyobb durranásává vált, amit csak kicsivel taszított le a trónról az év végén kiadott Skyrim. A Deus Ex világában tényleg minden rajtunk áll, lehetünk szuperképességekkel megáldott orgyilkosok, vagy csöndes, lopakodó, az ölést a végsőkig elkerülő ügynökök is. Szinte bármit megtehetünk, ez a legszebb az egészben – főleg most, hogy megérkezett a Gold Edition, mely az összes eddigi DLC-t és extrát magába foglalja roppant baráti, 4990 forintos áron. A játék története egyébként előzmény a klasszikus Deus Exhez, egy baleset után felturbózott kiborggal a főszerepben, aki „sosem kérte", hogy félistenné váljon. Mivel azonban ez a helyzet, kénytelen az őt birtokló megavállalat kénye-kedve szerint cselekedni a Blade Runner ihlette, disztópikus világban. A Gold Edition tuti vétel, ha jó akciójátékot kerestek, véletlenül se hagyjátok ki!

Öld, ahogy akarod! JUST CAUSE 2

ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Avalanche Studios**

Úgy látszik, az e havi Top 5 Legjobb Vétel rovat a nagy szabadságot kínáló játékokról szól, noha tény, hogy nincs még egy olyan sok lehetőséggel kecsegtető, trópusi sandbox őrület, mint a 2010-ben kiadott Just Cause 2. A diktátort megbuktatni kívánó szuperügynök, a CIA-s Rico Rodriquez, James Bond turbófokozatra kapcsolt, latin megfelelője: nem ismer lehetetlent, egymaga képes kiirtani egész katonai erődítményeket, miközben ejtőernyővel száll alá egy nyitott tetejű sportkocsi volánja mögött, laza kubai ritmusokra rázva a térdeit... Képzavar? Ugyan dehogy, csak érzékeltetni szerettük volna a Just Cause 2 szeretnivaló abszurditását. A játék ma, két év elteltével is gyönyörű, hála a belső fejlesztésű Avalanche Engine 2.0-nak, a játékmenet pedig megunhatatlan, talán csak a Saint's Row: The Third képes felérni hozzá. A harmadik rész már gőzerővel készül, ám mire megjelenik, illene bepótolni a Just Cause 2-t, melyet most mindössze 2290 forintos áron vásárolhattok meg PC-re. Viva la Revolution!

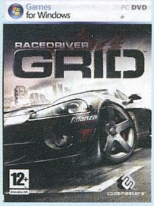


MOUNT & BLADE: WARBAND Nyeregbe!

ÉRTÉKELÉS **70%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **TaleWorld**

Ismét egy, a szabadságon alapuló játék, ezúttal azonban történelmi környezetbe helyezve. A Mount & Blade egy garázsprojektből nőtte ki magát nagyszabású underground remekké, melynek folytatásait azóta is játékosok ezrei nyüstölik szerte az interneten. A multiplayert első ízben felvonultató Warbandet a PC Guru stábja a valaha megjelent egyik legérdekesebb szerepjátéknak tartja. Egyjátékos módban egy komplett, kora középkori világ áll rendelkezésünkre, hogy küldetések millióin keresztül saját sereghez jussunk, majd földesúrrá, haramiává vagy épp királlyá váljunk. Multiban pedig a kor legelvetemültebb csatáit játszhatjuk le egy harmadik személyű akciójáték képében, ahol a mozgás és a harcmodor korhű ábrázolása legalább olyan fontos, mint a kidolgozott stratégia, vagy épp a tehetséges csapattársak. A játék majdnem végtelen, hisz a célokat mi magunk határozzuk meg, egy ilyen hatalmas világért pedig szinte semmi az a 2290 forint, amit elkérnek érte. Vigyázat, a Warband függőséget okoz – mi már csak tudjuk.

Ugorj a volán mögé! RACE DRIVER: GRID



ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Codemasters** FEJLESZTŐ **Codemasters**

A Codemasters az évente megjelenő F1 játékai és az egyre szélsőségesebb irányba csúszó Dirt széria mellet birtokol még egy remek sorozatot, melynek folytatásán ezer éve dolgoznak a cégnél. Ez lenne a Race Driver széria, aminek legújabb, Grid című részét 2008-ban jelentették meg. Ugyan azóta már négy teljes év eltelt, a játék mégsem kopott meg, hisz a grafika még most is szépnek számít, a játékélmény pedig ügyes ötvözete a keményvonalas szimulátoroknak és a könnyed, arcade stílusú autóversenyeknek – ezt az arany középutat mindig nehezen találják el a különböző csapatok. A játékban valós autók volánja mögött bizonyíthatjuk rátermettségünket, remek sérülésmodellezés, hosszú karriermód és pazar multiplayer közepette. Ráadásul mindez alig kerül valamibe, hisz a viszonylag szolid gépeken is elszaladgáló versenyjáték PC-re csupán 2290 forintba kerül. És hogy mikorra várható az igen titokzatos Grid 2? Nos, sajnos még nem tudjuk, igaz, az első rész bármikor képes lekötni minket pár féktelen körre.

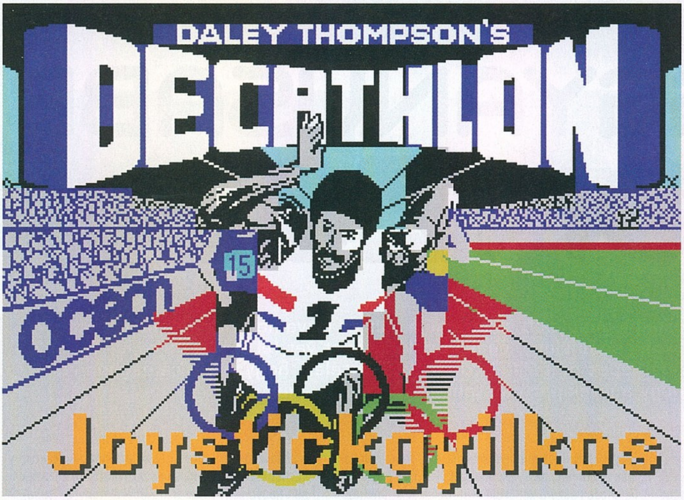
WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR Tiszta káosz!

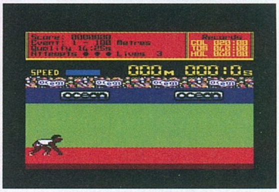
ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **Relic Entertainment**

A valósidejű stratégiai játékok világában mindig különleges helyet foglalt el az immár nyolcéves Dawn of War, hisz annak ellenére, hogy egy kifejezetten taktikus programról van szó, az egész olyan szinten akciódús és gyors, hogy gyakorlatilag egy hétköznapi Generals-meccs unalmas tátikázásnak tűnik mellette. Ja, és erőszakos is, bár szerintünk erre egy Warhammer 40k-s játék esetében nem kell külön felhívni a figyelmet. A programban kampányt is találunk, mely alatt a híres sci-fi univerzum kegyetlen háborúit játszhatjuk végig, igaz, ahogy a legtöbb RTS esetén, a Dawn of Warban is a többjátékos módra fektették a legtöbb hangsúlyt. A játékban négy faj, az űrgárdisták, az orkok, a káosz erői és az eladák csapnak össze viszonylag kis, de brutális csatákra kihegyezett pályákon. Bár furcsa lehet, hogy egy 2004-es játékot ajánlunk, a 2490 forintos ár egyáltalán nem sok érte, főleg, hogy a Dawn of Wart megjelenése óta folyamatosan játsszák a széria fáradhatatlan rajongói. Mindent a császárért!

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Dungeon Siege III (2290 Ft), **Test Drive Unlimited 2** (4990 Ft), **F1 2010** (3490 Ft), **Crysis 2** (4990 Ft), **Tom Clancy's H.A.W.X. 2** (3490 Ft), **Medal of Honor (2010)** (4990 Ft)





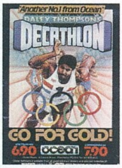
Joystickgyilkos olimpia

[ÍRTA STÖKI] **Mint az várható volt, az idei londoni olimpia nem múlhat el úgy, hogy nem jelenik meg hozzá videojáték. A játékipar már 1984-ben is így működött, akkor a Los Angeles-i nyári olimpiával egy időben jelent meg egy olyan program, ami szokatlan tulajdonsága miatt lett hírhedt: zabálta a joystickokat.**

Akinek volt C64-e vagy ZX Spectruma, az valószínűleg találkozott a Daley Thompson's Decathlon című csodával, ami az első sikeres sportjátékok egyike volt annak ellenére, hogy nem volt olcsó mulatság. Na, nem a játék volt drága, hanem maga a játszás, ugyanis a program sajátos irányításának köszönhetően elég gyorsan elromlottak a joystickok a szórakozás közben. Főleg az akkoriban népszerű mikrokapcsolós Quickshot joystickok, amelyek nem voltak éppen tartós darabok: a mikrokapcsoló része volt egy kifeszített rugó, ami könnyen elpattanhatott.

FUSSUNK NEKI

Mint nevéből is látszik, a játékban tíz sportszámban kellett helytállni a százméteres sprinttől a diszkoszvetésen át a gerelyhajításig. Mindegyik szám közös jellemzője volt, hogy a képernyőn látható sportolót a joystick heves jobbra-balra (egyes számokban fel-le) rángatásával lehetett futásra sarkallni. A távolugrás például úgy nézett ki, hogy az ember veszettül cibálta jobbra-balra a botkormányt, majd amikor a virtuális atléta a vonalhoz érkezett, megnyomta a tűzgombot, és erre a sportoló ugrott egyet – minél gyorsabban futott (vagyis a játékos minél jobban rángatta a joystickot), annál távolabbra. Azon túl, hogy ez nem volt éppen kontrollerbarát módszer, a játékostól is sokat kívánt, az 1500 méteres futás végére például jó eséllyel begörcsölt az ember karja. Igaz ugyanakkor, hogy a játék a valóságban is edzette a karizmokat.



ADATOK

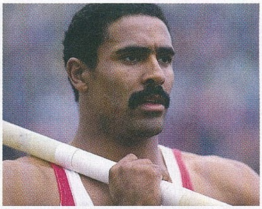
KIADÓ
Ocean Software

FEJLESZTŐ
Ocean Software

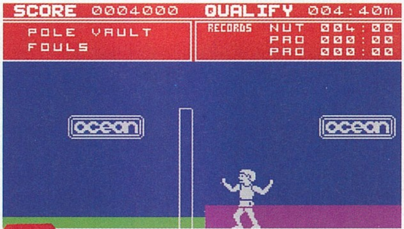
KIADÁS ÉVE
1984

NYOMJAD NEKI!

A lehetetlen irányítás nem a fejlesztő-kiadó Ocean találmánya volt, hanem a Konamié, a játékot ugyanis szinte egy az egyben az 1983-as Track & Field című, játéktermi gépre megjelent programról koppintották. A Track & Field irányítása három gombbal történt: egy akciógomb volt, a másik kettőt pedig szintén veszettül kellett nyomkodni, hogy sportolónk megmoccanjon (később ezeket a gombokat trackballra cserélték, mert a gombok – naháť! – túl gyorsan elromlottak). A nyolcvanas évek elején még azért bőven kísérletezgetett a játékipar, hogy melyik játékműfajhoz milyen irányítás passzol, a Track & Field is ezt tette. Ez az irányítási mód persze zsákutcának bizonyult, de 1984-ben ezt még nem lehetett tudni: a brit Ocean a szintén brit, és akkor éppen karrierje csúcsán levő tízpróbabajnok, Daley Thompson nevével megjelentette a Track & Field egy klónját, ami még a lehetetlen irányítást is nyúlta, illetve átültette joystickra.



Már a '80-as években is a sztárok segítettek eladni a programokat. Képünkön Daley Thompson.



Összeszámoltuk: a szerkesztőség tagjai nagyjából egy tucat ilyen kontrollert tettek tönkre a '80-as években

A játék mai szemmel nézve végtelenül egyszerű volt, de ennek ellenére is egész családokat kötött le

FUTÓSZALAGON

A joystickokban keletkezett járulékos károk ellenére a program óriási siker volt mind Spectrumon, mind Amstradon, mind C64-en, és elég jó kritikákat is kapott. Két folytatása is megjelent: 1986-ban a Daley Thompson's Supertest, majd két évvel később a Daley Thompson's Olympic Challenge, de ezek már csak a klónok klónjai voltak, így a játékosok hamar elfordultak tőlük. A sorozat megmaradt egy érdekes kuriózumnak, aminek helye van a nosztalgikus visszaemlékezésekben, de azért nem véletlen, hogy a mai sportjátékokat már nem úgy kell irányítani, mint a Decathlont.

A LEGGYANÚSABB KONZOL

[IRTA STÜKI]

Az elmúlt hetekben a játékvilág legnagyobb szenzációja volt az Ouya nevű konzol, amit ezrek vásároltak meg, pedig még meg sem jelent, és elég sok kérdést vet fel már a terve is. Túl sok kérdést – a gép nem tűnik életképes modellnek, de az kétségtelen, hogy valamire nagyon ráérzett a játékosoknál: arra, hogy a játékipar mostani helyzetéből elegük van.

Pár hónapja a PC Guruban is volt szó a közösségi projektfinanszírozásról, illetve arról, hogy az ezzel foglalkozó legnagyobb oldalon, a Kickstarteren milyen játékokhoz sikerült összekalapozni a pénzt. Most egy minden eddiginél sikeresebb projekt került be a hírekbe: néhány üzletember egy Ouya nevű játékkonzolhoz kérte a közösség segítségét, és 950 ezer dollárt akartak gyűjteni a tervükre. Ez nyolc óra alatt összejött, és a pénzszámláló azóta is pörög: e sorok írásakor 5,7 milliónál tart, de még 11 nap hátravan a gyűjtés végéig. Pedig az Ouya hardverében semmi extra nincs: egy nVidia Tegra 3 négymagos proci, egy gigabájt memória, nyolc giga háttértár. Az operációs rendszerétől lesz érdekes az egész, az Ouyán ugyanis a 4.0-s Android (Ice Cream Sandwich) fut majd. A 99 dollárra árazott (tehát konzolhoz képest igen olcsó) gép fejlesztői azt ígérik, hogy minden játék ingyen játszható lesz egy ideig, támogatják az indie fejlesztőket, és a konzol hardvere teljesen nyílt lesz, azaz lehet hekkelni, moddolni. Ebben a mondatban azonban annyi ellentmondás rejlik, ami az egész projektet kétségessé teszi.

A Kickstarteren az Ouyát fejlesztő cég, a Boxer8 egy videóban magyarázza el, miért lenne szuper a világra szabadítani az új konzolt. Már ebben az egyébként ügyesen összerakott videóban is sokaknak feltűnhetnek a furcsaságok. Például a klip egy jelentős része a kontrollerrel foglalkozik, amihez (akárcsak a gép tervezéséhez) sikerült megnyerni egy világhírű dizájnert, Yves Béhart. Látjuk, ahogy kontrollerformát vágnak ki fából, azt reszelgetik, komoly arccal nézegetnek több tucat rajzot kontrollerekről, majd egy renderelt képen ott a végeredmény, ami lényegében szinte semmiben nem különbözik a mostani Xbox- és Playstation-kontrollerektől. Akkor meg miért kellett ezt ilyen részletesen betenni a videóba? Elég valószínű, hogy azért, mert nem nagyon volt más értelmes tartalom a kliphez. Az Ouyának ugyanis még nincs működő prototípusa (ami elég furcsa ahhoz képest, hogy elvileg márciusban, azaz bő hét hónap múlva debütál a konzol), ezért azt nem lehetett mutogatni, ami pedig a játékokat illeti... nos, ezen a területen még ködösebb a kép.

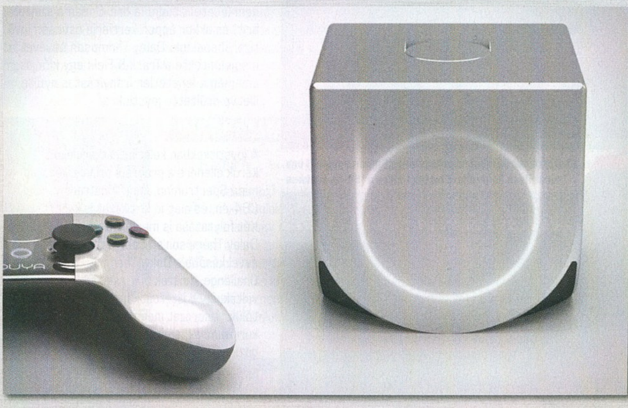
KI FOG ERRE FEJLESZTENI?

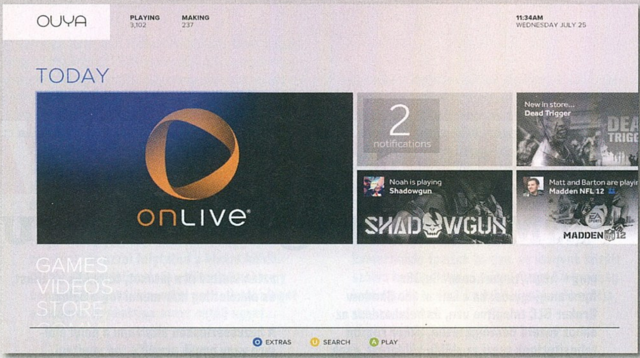
A Boxer8 vezetője, Julie Uhrman (állítólag iparági veterán, de ismeretségi körömben nem nagyon hallotta eddig senki a nevét) a bemutatóban hangsúlyozza, hogy a játékokat tévén kell játszani, úgy az igazi, és az Ouya is ezt támogatja. Ennek viszont ellentmond, hogy az Android eddig érintőkijelzős mobileszközökön futott, és az androidos játékok közül csak viszonylag kevés ültethető át életképesen hagyományos konzolos játékélményre. Sebaj, majd fejlesztenek külön játékokat az Ouyára, mondhatnánk. De kik? – kérdezhetnénk. Elvileg az Ouya az indie-ket karolja fel, de éppen az indie-k nagy része nem kicsit zabos az Androidra, illetve a rendszerre jellemző elképesztő méretű kalózkodásra. A hetekben több olyan hír is megjelent, ami arra utalt, hogy az Android nehéz piac a játékfejlesztőknek. A Madfinger Games például csökkentette Dead Trigger nevű játékának árát – 1 dollárról nullára, mert még 1 dolláros ár mellett is sokan a kalózverziót szerezték be. Vagy említhetnénk az Appy Entertainment FaceFighter Gold nevű kis játékát: a cég szerint Androidon a játék 1 legális példányára 70, azaz hetven kalózpéldány jut, míg az iOS-verziónál csupán 1:3 ez az arány. Szóval az Android egy piszkos rendszer, egyre több elemzés erősíti ezt meg – az Ouya viszont, nemcsak hogy használná ezt a piszkos rendszert, de még a hardver hekkelését is támogatná. Vajon az Ouya megjelenését követően hány hét (vagy inkább hány nap) után jelennének meg a neten az első útmutatók arról, hogyan lehet warezolni a konzolon?

A videóban megszólalnak játékfejlesztők is, ám az érezhetően kicsit kontextusból kiragadott idézeteik arra utalnak, hogy szívesen portolnák játékaikat Ouyára, Julie Uhrman pedig a Minecraftot hozza példaként. Igen, az indie-k hozzáállása elég nyitott: ők szívesen portolnák a játékaikat bármire, akár kávéfőzőre is, de mivel végső soron ők is a játékaikból akarnak megélni, nem mellékes kérdés ilyenkor, hogy vajon kávéfőzőre mennyien vennék meg az adott játékokat. A konzoloknál mindig is a tartalom számított, ezt a Wii-től a Vitáig elég sok példa megmutatta: ha az adott eszközre van sok jó játék, akkor az sikeres lehet. Ha nincs, akkor nem. Pont. Az Ouyára lehetnek indei-portok, de vajon lesznek-e olyan fejlesztők, akik CSAK Ouyára fejlesztenek? Lesznek-e Ouya-exkluzív címek? Az ismert feltételek mellett ez nem valószínű.

És akkor még nem is beszéltünk arról, hogy a játékosok nemcsak indie címekkel akarnak szórakozni, hanem nagy, AAA-kategóriás játékokkal, Mass Effectet akarnak, Bioshockot meg Call of Dutyt. Az Ouya bemutatója azt sugallja, hogy lesznek ilyenek is, egy demózott dashboardon megjelenik például egy Madden játék is – ami elég megtévesztő, mert igen valószínűtlen, hogy egy olyan nagy kiadó, mint

Így néz ki az Ouya, legalábbis elméletben, hiszen még prototípus sincs a készülékből (vagy legalábbis még senki sem látta), ami főleg azért meglepő, mert a fejlesztő cég, a Boxer8 már jövő tavasszal szeretné a piacra dobni a konzolt





Az Ouya főmenüje, amivel az a legkisebb baj, hogy erősen koppintja az Xbox hasonló rendszerét, az viszont már erősen megtévesztő, hogy egy olyan EA játék (Madden NFL) is szerepel a képen, ami valószínűleg soha nem jelenik meg ezen a gépen

az EA, törődne egy teljesen ismeretlen, viszont kalózbarát konzollal. Összefoglalva a fentieket: az Ouyára a cikkünk írásának pillanatában még csak 2 játékot jelentettek be hivatalosan, ami megint csak kevés ahhoz képest, hogy 7 hónap múlva már árulni szeretnék ezt a terméket. Persze szóba jöhetne még valamilyen felhőalapú játékszolgáltatás, és az újabb hírek szerint az Ouya össze is bútorozott OnLive-val. De egyrészt az OnLive eddig nem az a hú de nagy sikersztori (a tömörített, tehát rondább grafikával sokan nem tudnak megbékélni, és az előfizetéses modelltől is sokan idegenkednek), másrészt ha a játékokról gyakorlatilag az OnLive gondoskodik, akkor miben is különbözne az Ouya az OnLive saját mikrokonzoljától? Abban, hogy könnyebb hekkelni?

A PHANTOM ÁRNYÉKA

Az Ouya sztorijának egyelőre egy nagy tanulsága van: a játékosok ki vannak éhezve valami újra. Nem véletlen, hogy egy csalódást okozó, sem új Xboxot, sem új PlayStationt nem hozó E3 után jelent meg a projekt a Kickstarteren. Sok játékosnak szimpatikusnak tűnt a 99 dolláros ár, szimpatikusnak tűnt az ingyenes játék ígérete (ami persze csúsztatás, az ingyenesség ingyenes demót vagy az első egy-két pályát takarja, ami ugyebár egyáltalán nem új találmány), és persze szimpatikusnak tűnt, hogy egy eszközben találkozik majd az indie szcéna, a nagyobb kiadók, az Android mobilplatformos gyökerei és a hekkerközösség. És a videót megnézve akadt pár ezer ember, aki elég impulzív volt ahhoz, hogy összedobja azt az 5,7 millió dollárt.

De a fent említett szereplőknek az érdekei sokszor egyáltalán nem találkoznak, kalóz és játékfejlesztő, indie és nagy kiadó soha nem lesz közös nevezőn, éppen ezért az Ouya-t nem árt egyelőre óvatosan kezelni. Már csak azért sem, mert nagy – 5,7 millió dollárnál sokkal nagyobb – alaptőke kell ahhoz, hogy egy konzol betörjön a többiek mellé a piacra. Lehet, hogy a készítők a Kickstarter projekttel éppen a reménybeli nagyobb befektetőket akarják megfogni, akik majd összedobják ezt a tőkét. Az is lehet, hogy reménytelen idealisták, akik nagyot fognak koppanni. És persze nem kizárt, hogy átverés az egész. Nagyon emlékeztet ugyanis az egész a Phantom nevű, 2004 környéki konzolra, amit készítői nagy durranásnak ígértek, E3-on demózgatták is, aztán nem jelent meg. Máig nem tudni pontosan, miért nem. Az egész projekt pénzmosoda volt? Vagy egy megvalósíthatatlan álom? Esetleg pénzmosoda? Komoly törekvés, aminél túl hamar fogyott el a pénz? Netán pénzmosoda? Nem tudni, de ezek a lehetőségek az Ouyánál is fennállnak. Én a szkeptikusokhoz tartozom. Van egy nyári panamakalapom, azt fogom megenni, ha márciusban tényleg megjelenik az Ouya, az ígért formában és tartalommal.

A HÁROM LEGSIKERESEBB KICKSTARTER

A Kickstartert manapság úgy emlegetik, mint a játékvilág megmentőjét, és valóban: a valaha volt három legsikeresebb, lapzártakor már lejárt projekt közül kettő klasszikus stílusban készülő PC-s játék.

KARÓRA OKOSTELEFON TULAJOKNAK

Noha az e-papír gombamódú elszaporodására még nem kell számítanunk, a világ legsikeresebb Kickstarter-kampányát mégis egy, ezt az újonc technológiát használó eszköz nyerte: a Pebble E-Paper Watch egy androidos és iOS-es készülékekkel kommunikáló karóra, ami nem kevesebb, mint 10 millió 266 ezer dollárral vezeti a toplistát. A gyűjtés májusban lejárt, az óra még kész sincs, de máris 68 928 adományozó várja a premiert.

DOUBLE FINE KALANDJÁTÉK

A klasszikus kalandjátékok rajongói a Kickstarteren is kiálltak kedvenc stílusukért. Amikor a point and click veterán Tim Schafer bejelentette, hogy szívesen visszatérne a műfajhoz (utoljára a '98-as Grim Fandangón dolgozott), a játékosok úgy belelendültek az adományozásba, hogy 3,336 millió dollárig meg sem álltak, holott a jó öreg Tim megelégedett volna 400 ezer dollárral. A játékról viszont semmit nem tudunk, még a címét sem.

WASTELAND 2

És íme, a játék, ami meglökte a Kickstarter-dominót: Brian Fargo játékfejlesztő-géniusz egy '80-as évekbeli klasszikushoz nyúlt vissza, mely nem mellesleg a pár oldallal arrébb bemutatott Fallout fő ihletője. A Wasteland 2 2,993 millió dolláron állt meg a kért 900 ezer helyett, a játékból már egy képet is láttunk, a fejlesztő InXile-t pedig az Obsidian is segíti, holott alapból ők sem unatkoznak, hiszen el vannak foglalva a javában készülő, és a 2013-ban megjelenő South Park RPG-vel.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

MASS EFFECT 2

➲ A Diablo III egy kicsit lefárasztott az Inferno szint miatt, de szerencsémre találtam a Teszkóban olcsón Mass Effect 2-t, ami legalább felvidított. Volna. A játék telepítése közben előrelátóan leszedtem a netről, majd annak végeztével első lépésként fel is húztam a 1.02-as patch-et, majd irány a játék. Megszoktam a magyar felirat helyesírási hibáit, a bolygótapizást, azt, hogy végre igazi fantomként akaratom ellenére átmegyek a falakon (F9 oszt' jó van), vagy hogy megfeküdt társaim néha medigél nélkül maguktól talpra állnak (renegát személyiségem teheti - „Kelj fel, b*!"), de azt már nem, hogy a küldetésekkel is baj van.
Omega: Ish csomagja - A Fellegvárban lévő csomagot megszereztem, átadtam, Illiumban úgyszintén kézbe vettem a bár kanapéjáról, de mintha nem jegyezte volna meg a rendszer, így hiába tudom, hogy megvan, a megbízás szerint mégse. 2000+ kredit, nem sok, de akkor is.
Miranda: A csodagyerek - Szintén Illiumba vezet, de hiába mentem a bárba, Lanteia csak annyit mond, hogy vár valakire. Gondolom nem rám.
Illium: Liara: rendszertörés - Bugnak gondolom ezt is, mert hiába töröm fel a város egyik pontján a tűzfalrendszert, ha nem férek hozzá egy másik géphez, ahonnan adatokat is lophatnák a drága aszárinak. Lehet, hogy nem csináltam valamit még meg, de sokkal inkább attól tartok, hogy a többi, akár csapattagjaimra vonatkozó küldetések sem működnek rendesen, ezért nem nehéz arra következtetnem, hogy ha nem teljesítem a kéréseket, nem lesz pásztoróra a kiszemelt hölgyekkel, illetve ME1-es cimborám, Garrus bosszúja se teljesül be. Mit tegyek, hogy legalább végig tudjam vinni a játékot?
➲ **ANIMEBJ**

Azért ennyire nem vészes a helyzet, az „átjárható" falfelületekből szerintem elég kevés van, a csapattársak pedig a tűzharcok végén valóban automatikusan felélednek, ez teljesen normális (már ha erre gondolsz). Ish csomagja – ez tényleg egy ismert bug, és tudomásom szerint nincs javítva. Ha van korábbi mentésed, akkor úgy teljesíthető, hogy legyen nálad mindkét csomag, mielőtt elmész az Omegára kézbesíteni (ha külön-külön viszed, már az elsőnél teljesítettnek veszi a missziót), VAGY odaadhatod a csomagokat Antónak (Afterlife Club, Aria testőre), az ugyanis a quest másik lehetséges megoldása. A csodagyerek – én arra gyanakodnék, hogy nem vitted magaddal csapattagként Mirandát, márpedig neki ott kell lenni (elvégre ez az ő loyalty küldetése), és nélküle Lanteia tényleg nem szólal meg. Rendszertörés – három meghatározott terminált kell feltörni, és úgy, hogy mihelyst meghackeltél egyet, rögtön a közeli sebezhető rendszer node-ját át kell irányítani Liarához. Ide adnék egy youtube videót, nézd meg – http://tinyurl.com/c6nj38q Apró megjegyzés: ha a Lair of the Shadow Broker DLC telepítve van, és belekezdesz az ahhoz vezető beszélgetésbe, akkor rögtön teljesítettnek veszi az előbbi küldetést, csak ilyenkor nincs semmi jutalom, erre is figyelj majd oda!

DRACULA ORIGIN

➲ Az lenne a bajom a játékkal, hogy miután elértem a széfhez, és rendesen elforgattam a gombokat a megfelelő sorrendben, (igen, hatvanszor is leellenőriztem... na jó, talán 58 alkalommal, még a honlapotokon lévő végigjátszásnál is átfutottam a kódon jó párszor) és mégsem nyílik ki! Nem csinál semmit... Pedig egészen eddig a pillanatig segítség nélkül végigsöpörtem az egész játékon, és már nagyon mennék tovább!

Ez a rész nem bugos, s ez szinte biztos, tehát inkább az gyanítható, hogy túl gyorsan haladtál és túl korán mentél oda a széfhez. Valamelyik elem szerintem kimaradt a műveletből, és ez többnyire az a momentum szokott lenni, amikor Van Helsing megszerzi a két kódrészletet, ilyenkor ugyanis mindkét papírra kattintani kell még egyszer, hogy bejegyezze ezeket a naplójába – enélkül valóban nem nyílik a széf, még a helyes kombinációval sem.

SKYRIM

➲ Az lenne a problémám az egyik questen, nevezetesen a Cornered Ratben, hogy be kell menni az egyik ajtón és beszélni kell egy emberkével, csak az ajtó nem nyílik ki. A youtube-on láttam, hogy valami kóddal továbbjutott a gyerek. A setstage MQ202 160 lenne a kód, csak amikor a csalást akarom beírni, akkor, ha megnyomom a 0-t kilép. Még egy kérdés a Skyrimmel kapcsolatban. Hol lehet venni házat, mert nekem már megvan a Daedric páncél mindegyik része, és a Daedric warhammer, meg egy csomó pénzem, csak már nem tudom mire költeni (valami 30000 kb.), és abból már kijön egy közepes kinézetű ház, nem? Ja, meg feleséget, hogy lehet szerezni, mert szeretnék egy szép nőt a házamba :)? És ha már van feleségünk, gyerekünk is lehet? Előre is köszönöm, ha visszaírnál. ➲ **SMITH**

A Cornered Ratnál azért lép ki a konzol, mert a 0 billentyű a konzol ki/be funkció, tehát csak annyi a történet, hogy a Numpad 0 gombját használd, amikor kódot írsz be. Ám van ennek a bugnak egy másik működő megoldása is a kódbeíráson kívül, nevezetesen mielőtt az ominózus bejátszás bekövetkezne, mentsél, majd lépj ki a játékból, és a C:\Users\Felhasználóneved\Documents\My Games\Skyrim könyvtárban a Skyrim.ini és a SkyrimPrefs.ini fájlokat töröld ki (a biztonság kedvéért csinálhatsz róluk másolatot), aztán indítsd el a játékot, töltsd be az állást, és elméletileg már menni fog a dolog.

A házvásárlásban általában a helyi elöljáró vagy annak segítője tud segíteni. Whiterunban például Proventus Avenicchez fordulj, ha már a környék főbb küldetéseit letudtad. A ház ára 5000 pénz, plusz az imént említett Aveniccinél 1800 aranyat tudsz elkölteni fejlesztésekre. A szerény hajlék a kovácsműhely mellett található. További házak: Riften (Anuriel az ingatlanos, 8000 pénz), Markath (Raerek, 8000), Windhelm (Stormcloak, 12000), Solitude (helyi vezető, 25000), továbbá Winterholdban, Dawnstarban ingyen jár szállás, ha az ottani céhek vezetője leszel. Házasság – szerezz egy Amulet of Marát (Maramal, Riften fogadó, vagy később Mara templom), tedd a nyakadba, és a hölgyeknél (uraknál), ahol lehetséges a házasságkötés megjelenik egy új párbeszéd opció. Ha sikerül a leánykérés, már csak el kell menni Maramalhoz (Mara templom), hogy szervezze meg az esküvőt. Gyerek nincs...

REBELS PRISON ESCAPE

Egy régi játékhoz kérnék segítséget (Rebels Prison Escape). A játék indítása után begyűjtöm a tetszhalál segítségével a sétáló őrt, (tőle egy üveg bort tudok elvenni), majd a szomszédos műhelyből a spiclit. Az ott dolgozóval hiába elegyedek szóba, nem tudok meg tőle semmit. A térkép szerint ott van egy pajszer, amit képtelen vagyok felvenni. A szöveges tanácsokban viszont arra biztatnak, hogy szerezzek egy pajszert. A kérdésem az, hogy hogyan szerezhetem meg? Esetleg valamilyen feltételhez van kötve a megszerzése? Válaszukat előre köszönöm. ➲
TÓTH FERI

Őszintén szólva, nem nagyon emlékszem erre a játékra (pedig illene, mert magyar fejlesztők követték el), és ráadásul széles e világhálón, sehol sem láttam hozzá végigjátszást. Ellenben találtam egy fórumbejegyzést a feszítővasról, remélem hasznát is tudod venni: „A térkép által jelzett helyiségben állítólag a fal takarásában van a szerszám, ezért körbe kell járatni az egeret és ahol a pajszer körvonala megjelenik, na, ott lesz. Megjegyzés, néha bőszen kell kattintgatni, mert a játék nem minden esetben reagál a kattintásra."

GTA SAN ANDREAS

A Gta San Andreasnál lenne egy olyan problémám, hogy amikor lenne Ceasar 2. küldetése, azt hiszem a lowrider verseny, amiről telefonon tájékoztat, na, akkor nem csörög a telefon, nem is hív, és a „házibu-

li" küldetés után nem tudok továbblépni. Nem tudod, hogy ez mitől lehet? Többször játszottam már végig a játékot, de ilyen problémám még nem volt, ezért is írom levelem, hogy ez valami bug lehet a játékban? Előre is köszönöm a választ.

➲ BÁLINT

Egészen pontosan én sem tudom, hogy mitől lehet, de az biztos, hogy egyes modok (pl. Hot Coffee) kiüthetik a telefonhívás scriptjét, és egyes cheatek túl gyakori használata is. Szerintem a legegyszerűbb, ha innen – http://tinyurl.com/yasxadp – töltesz le egy új mentést, és azzal folytatod a kívánt küldetéstől. Ugyanakkor az is előfordulhat, hogy éppen járműben ülsz, vagy nem vártál eleget a hívásra. Próbaképp azért sétálj egyet...

HOMEWORLD

Elég szokatlan kéréssel fordulok hozzátok, ha tudnátok segíteni benne, nagyra értékelném! Az egyik PC Guru mellé kaptam régen egy Homeworld játékot, amelyben a betétzene nagyon jól szól, és nem tudom, hogy mi a címe a számnak (vagy csak komponált a bevezető zene sor?). Valami nagy zenekaros mű lenne? Nem tudom. Máshol is hallottam már, de nem tudtam meg a zene címét. Örülnék, ha tudnátok segíteni. Előre is köszönöm a fáradozásotokat.

➲ GÁBOR

Az eredeti mű, ha jól tudom, Samuel Barbertől az Adagio for Strings (illetve ennek kórus változata, az Agnus Dei), és ezt adaptálta Paul Ruskay a játékba Main Theme címmel. Egyébként az Adagio for Strings szól a Platoon (Szakasz, Charlie Sheen főszereplésével) című film elején. Szívbemarkoló, gyönyörű zene, az biztos...
Homeworld – Main Theme: http://tinyurl.com/bqywkft
Samuel Barber – Adagio for Strings: http://tinyurl.com/6lq425y

POP TFS, AC

Szeretném a segítségedet kérni két játékkal kapcsolatban:

1., A Prince of Persia The Forgotten Sands című játékkal lenne problémám, megvettem eredetiben a játékot, telepítettem, uplay accountom van, kétszer végigvittem, de az uplay actionokért járó pontokat nem kapom meg, viszont a többi játékhoz igen (Splinter Cell, Assassin's Creed...). Semmilyen update-ot nem tölt le hozzá.

2., Az Assassin's Creed első részének megvettem a rendezői változatát, telepítem, de a játék nem teljes képernyőn megy, hanem az ablak széle látszódik. Sehol nem tudom beállítani. Lehet, hogy a monitoromnak túl nagy a felbontása (1920x1080)? ➲

1. Van Uplay menüpontod a játékban? Csak azért kérdezem, mert bizonyos verziónál lehetett olyat hallani, hogy nem számolja a Uplay pontokat, sőt, Uplay menüpont sincs a főmenüben – aminek az oka szerintem valamiféle regionális problémával lehet kapcsolatban (értsd: ez a szolgáltatás azon a területen nem került be a játékba). Tehát ha a főmenüben nincs Uplay menüpont, akkor ennyi...
2. A C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Roaming\Ubisoft\Assassin's Creed könyvtárban az Assassin.ini fájlt nyisd meg Jegyzettömbben és a Fullscreen=0 sort javítsd Fullscreen=1 -re.

RESIDENT EVIL 5

A fent említett játékban kérnék segítséget. Összesen csak annyi, hogy sikerült végigvinnem, és megnyílt az új lehetőség, hogy Sheva-val is nyomuljak. Na, itt lenne a kérdés, hogy a kameraállást esetleg lehet-e valahogy variálni (mert ez ugye co-op-ban is változik), és hát eléggé zavaró dolog, mintha balkezesnek kéne lennem? Bármi mód, lehetőség, van rá? ➲ ÍRMÓ

Sajnos nem lehet megváltoztatni a kameranézetet. Egyébként jól látod a helyzetet, Sheva BALKEZES, és emiatt ilyen kicsavart ez a kameraállás (piszok furcsa, és magunk között szólva baromi zavaró, főleg, hogy a népesség legnagyobb százaléka jobb kézzel vakargatja azt, amije van).

OBLIVION

Az Oblivionnal kapcsolatban kérném a segítségedet. A karakterem automata mozgásnál nonstop előre-hátra mozog, nem tudom a mozgást leállítani, csak ha kilépek a játékból és újra betöltöm a mentést. Sokszor ez sem segít. Magyarosítás fent van.
Előre is köszönöm a segítségedet. ➲ CHRIS

Az auto-move-ot (tudomásom szerint) két dolog tudja meghülyíteni, az egyik a csatlakoztatott játékvezérlő (gamepad, joystick, kormány – kihúzni a játék ideje alatt), a másik pedig a felinstallált modok (ezeket is ki kéne kapcsolni egyesével egy próba erejéig).

GEARS OF WAR

A fent említett játékkal lenne gondom. Telepítés során a rossz meghajtóra raktam fel, ezért át akartam tenni a másikra, de néhány fájlt nem engedett átrakni. Végül kitöröltem az egészet, úgy hogy a mappákat távolítottam el. Így most, amikor behelyezem a lemezt a play és az uninstall opciókat adja ki. Ha az uninstallra kattintok, ezt írja ki: Nem kezelt kivétel. Hiba száma: 0X80040702 Description: A DLL betöltése nem sikerült: FirewallInstallHelper.
A telepítés megszakad. Ha a Playre akkor ezt: A Windows nem találja a(z) ‚C:/Program Files/Microsoft Games/Gears of War/binares/startup.exe' fájlt. Ellenőrizze, hogy helyesen írta be a nevét, majd próbálkozzon újra.
Ez lenne a gond, és eddig nem tudtam megoldani. Segítségeteket előre is köszönöm!

Na, ezt nem szabad, mármint így törölni a játékokat, hanem a Vezérlőpult/Programok eltávolítása menüpontot tessék használni a jövőben erre a műveletre. Ha a baj már megtörtént, többnyire a Your Uninstaller nevű programot szoktuk javasolni, amely az ilyen „beragadt", félig-meddig törölt játékok/programok eltávolítására szolgál, de azt hiszem, az a GoW esetében nem működik. Létezik viszont egy Windows Installer Cleanup Tool nevű utility, és ugyan a Microsoft már beszüntette ezt az alkalmazást, úgy olvasom, hogy Gears of War témában sokaknak segített, akik ugyanúgy jártak, mint te. Az említett segédprogram innen tölthető: http://tinyurl.com/7pyt6c. A használat pedig elég egyszerű, GoW kikeres és remove.

DIABLO 3, AC BROTERHOOD

A következő problémáim lennének az említett játékokkal:
- Az első kérdésem az, hogy a Diablo 3 elindul-e netkapcsolat nélkül (avagy offline módban)?
- A második pedig az, hogy az Assassin's Creed Brotherhoodban a The Da Vinci Disappearance DLC-t hol lehet elkezdeni?
Remélem, tudtok segíteni, válaszotokat előre is köszönöm. Hűséges olvasótok: ➲ DÉNES

Diablo3 – Nem, nem lehet offline módban játszani.
ACB DLC – A DLC aktiválása után a térképen megjelenik egy Restored Memory ikon, és ott tudod elkezdeni. A következő térképen pontosan jelölve van a hely: http://tinyurl.com/d2ehom5

NBA2K11

Kis segítségre lenne szükségem az NBA2K11 nevű játékkal kapcsolatban. Egy olyan probléma merült fel, hogy nem lehet menteni a játékot. Eredeti a cucc, de valamiért nem akarja megtenni! Hogyan lehet ezt megoldani? Előre is köszi a segítséget! ➲ MVP

Ha az a probléma, amit sejtek („cannot create save file on disk..." hibaüzenet), akkor annak elég egyszerű a megoldása: az Asztalon a játék parancsikonján nyomj jobb egérgombot, és válaszd a Futtatás rendszergazdaként lehetőséget!

SIMS 3

Lenne egy kis problémám a Sims 3-mal. Az a problémám, hogy hogyan kell a pincébe lépcsőt rakni, mert nekem valamiért nem engedi. Segítsetek nekem, mert szükségem lenne egy kis pincére.

Elvileg így működne: http://tinyurl.com/896wyzn, de emlékszem a problémára, mármint anno én is szenvedtem hasonlóval, ugyanis a háznak, ha van alapja (lábazat vagy mi a szösz), akkor egész egyszerűen nem tudsz a földszint és a pinceszint közé lépcsőt tenni, pont ettől a talapzattól. Azt hiszem, én végül lifttel oldottam meg, tettem egy-egy liftajtót a földszintre és a pincébe, és liftaknát az alapon keresztül. A lépcső is működhet, a legegyszerűbb nyilván a házon kívülről behúzni a pincébe, vagy visszabontani addig a dolgot, hogy a lejárat már megoldható legyen.

BF PLAY4FREE

Ahoy, tengerészek! Azzal a kérdéssel bombázlak meg titeket, hogy a Battlefield Play4free változatában lehet-e karaktert törölni, és ha igen hogyan? Lenne egy második kérdésem: a Battlefield Play4free változatában vannak a fundsok, amiket ugyebár valódi pénzért lehet beváltani, de hallottam már ilyen battlefunds generatorról, ami úgy működik, hogy ha letöltöd, beírod a felső mezőbe a karaktered nevét, az alsó mezőbe pedig az áhított funds értéket, és nyomsz egy generálást, akkor elvileg ott kéne lennie a fundsoknak. Ti hisztek ebben a „csodában", vagy csak átírták egy „elem megtekintése"-vel.

Nem lehet törölni karaktert. Ami a BF funds generátort illeti, én erősen lebeszélnélek róla, trójaitól kezdve egy sima fake alkalmazásig bármi lehet. Ha logikusan belegondolsz, azt azért te sem hiszed el, hogy egy komoly cég fizetős szolgáltatását csak így, egy kattintással meg lehet kerülni (és ha történetesen valami isteni szikra mindezt lehetővé tenné, biztos nem maradna el a büntetés sem – előbb-utóbb úgyis kiszúrnák és bannolnák az accountokat).

Közeleg a leggyorsabb Intel processzor

TERMÉK NEVE **CORE I7-3970X** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2012 Q4** ÁR **999 DOLLÁR/EURÓ**

Az Intel Sandy Bridge-E sorozatának jelenleg kapható legerősebb darabja az igencsak combos, hatmagos Core i7-3960X, ám ez nem sokáig marad így, mert a gyártó már teljes gőzzel ráállt az év végén érkező Core i7-3970X-re, mely az Intel leggyorsabb felhasználói szintű processzora lesz. Bár pontos dátumunk nincs, az új királyról már minden fontosabb technikai specifikációt tudunk. A Core i7-3970X 32 nm-es csíkszélességgel készül, és ezúttal is 8 magot tartalmaz, de mivel ezek közül kettő inaktív, ezért gyakorlatilag „csak" hatmagos lesz. A harmadszintű gyorsítótár mérete 15 MB, támogatott a Hyper-Threading és a Turbo Boost, a négycsatornás DDR3-as memóriavezérlő pedig 1600 MHz-es modulok kezelésére jó, bár ezt az értéket természetesen feljebb is lehet tornászni. A 40 csatornát biztosító PCI Express 2.0-s vezérlő lehetséges, hogy kezeli majd a 3.0-s kártyákat is, de erről az Intel még nem beszélt részletesebben. Azt viszont tudjuk, hogy az alap órajel 3,5 GHz lesz, melyet a Turbo Boosttal 4,0 GHz-ig tornázhatunk fel. Természetesen, mivel ez egy csúcsmodell, nincs órazár, szóval a tuningőrültek minden bizonnyal el lesznek egy darabig a 3970X fizikai korlátainak kiismerésével. A TDP valószínűleg marad 130W, a magasabb fogyasztás már ekkora erőforrások mellett is túl sok lenne. Az új processzor év végén jön, és az USA-ban 999 dollár lesz a hivatalos ára, ami forintra átszámítva cirka 240 ezer a cikk írásának pillanatában. Európai ára nincs, de valószínű, hogy több lesz.

Így néz ki a Firefox Mobile OS

TERMÉK NEVE **FIREFOX MOBILE OS** GYÁRTÓ **MOZILLA** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **KÉSZÜLÉKFÜGGŐ**

A Mozilla jó ideje dolgozik saját mobilkészülékekre fejlesztett operációs rendszerén, melyet eddig csak Boot 2 Geckóként emlegettek. Nos, a hivatalosan csak Firefox Mobile OS-nek keresztelt rendszer megkapta az első hivatalos képeket, holott arról, hogy pontosan mely gyártók sorakoznak fel a böngészővel berobbanó cég mögé, rejtély. Azt viszont tudjuk, hogy maga az OS egy HTML5-ön alapuló rendszer, mely belépő szintű okostelefonokhoz készült. Jóval kevesebb erőforrást igényel a 2.3-as Androidnál, igaz, ez a külsején tekintve nem látszik, sőt, a standard grafikus felület kifejezetten barátságosan mutat az előzetes képeken. Megjelenési dátuma nincs, valószínű, hogy csak jövőre próbálhatjuk ki.

Olcsó billentyűzet igényes játékosoknak

TERMÉK NEVE **TACTIX** GYÁRTÓ **SHARKOON**
MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **12,99 EURÓ**

A Sharkoon nem viccel: kissé puritán, ám kifejezetten játékosoknak tervezett billentyűzete, a Tactix mindössze 12,99 eurós árral sokkolja a különleges klaviatúrák rajongóit. 431x136x24 mm-es, 603 grammos, USB kábelen át csatlakozó Tactix szabadon konfigurálható gombokat, kiemelt WASD és kurzorbillentyűket, valamint ergonomikus csuklótámaszt is kapott. Multimédiás gombok nincsenek, a gyártó szerint az nem kell a gamereknek. Mire ezeket a sorokat olvassátok, elméletileg már kapható hazánkban.

Kicsi, de sokat látó kamera a Comprótól

TERMÉK NEVE **CS80** GYÁRTÓ **COMPRO** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Manapság idehaza is egyre gyakoribbá válik a pár éve még csak tévében látott trend, mely szerint az emberek bekamerázzák otthonukat és munkahelyüket, hogy ha úgy adódik, maguk is leforgathassák a Paranormal Activity legújabb részét. Az erre alkalmas kamerákra és egyéb biztonságtechnikai eszközökre specializálódott Compro most bemutatta a világ eddigi legkisebb méretű hálózati biztonsági kameráját, a 2 MP-es CS80-at. A 80x52x38 mm-es apróság a kompakt méretei ellenére meglehetősen sokoldalú. Beépített mozgásérzékelőjének hála minden gyanús eseményt automatikusan rögzíteni tud, az általa ismert maximális felbontás pedig 1600x1200, 15 fps-es sebesség mellett – ez a „lassúság" egy biztonsági kamera esetén teljesen

elfogadhatónak számít. A rendszer a H.264 szabványnak megfelelően automatikusan MPEG-4-be tömöríti a látottakat, de elérhető a takarékosabb M-JPEG fájlstruktúra is. Ha úgy hozza szükség, a 10x-es digitális zoom közeli felvételeket is készíthet, és köszönhetően a kamera szoftverének, a vásárlók SMS-ben vagy emailben is tájékoztatást kaphatnak, ha történik valami az otthonukban a távollétük alatt. Ez viszont még nem minden, a készülék androidos és iOS-es mobilokkal is képes kapcsolatot létesíteni egy hivatalos alkalmazáson keresztül, hogy bármikor, bárhol leellenőrizhessük lakásunk állapotát. A beépített mikrofon már csak apróság, noha tény, hogy egy-egy hangfoszlány néha ezer képpel is felér. A kisméretű eszköz európai megjelenéséről és áráról még nincs információnk.

Jól keresett az Apple a második negyedévben

TERMÉK NEVE **NINCS**
GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NINCS**
VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Az almás cég közzétette második negyedéves bevételi adatait. Az Apple 35 milliárd dolláros termékbevételéből 8,8 milliárd dolláros nyers profitra tett szert, ami ugyan kevesebb az első negyedéves 11,6 milliárd dollárnál, de így is jócskán túllépi a vállalat előzetes elvárásait. Ez egyébként számszerűen 26 millió eladott iPhone-t, 17 millió iPadet, 6,8 millió iPodot és 4 millió Macintosh-t jelent.

Sokfunkciós apróság a VIA műhelyéből

TERMÉK NEVE **VAB-800** GYÁRTÓ **VIA** MEGJELENÉS **2012 03** ÁR **NEM ISMERT**

Mi a PC Gurunál nagyon szeretjük az apró számítógépeket és alaplapokat. Na nem azért, mert nincs helyünk nagyobbakra, hanem mert ezek a sokszor a semmiből előrobbanó eszközök (mint amilyen a Raspberry Pi is volt anno) jelentik a hardvervilág igazi innovációját. Most a VIA lepett meg bennünket egy ilyen kicsinységében óriási alaplappal, melynek neve VAB-800, s mely természetesen ARM platformra épült. A mindössze 10x7,2 cm-es lapka lelke egy Freescale iMX537 típusú egység, mely 800 MHz-es és 1 GHz-es kiszerelésben is elérhető. Ami a videovezérlőket illeti, a mérnökök kettőt is belegyömöszöltek a SoC-ba, így egyszerre két képernyőt is hajt a gép. Teljesítményük egyaránt elég a Full HD tartalmak lejátszására, de még a 3D-s grafikával is elboldogulnak, hála a beépített OpenGL ES 2.0 és OpenVG 1.1 támogatásnak. Sokat nem fogunk játszani a VAB-800-on, de médiacenternek kiváló lehet a VIA megoldása. Ezt segíti a mini HDMI és a D-Sub kimenet, na meg a két USB 2.0-s port, amire nyugodt szívvel dughatunk rá valamilyen külső háttértárat. Utóbbi gyanánt egyébként 64 GB-os NAND Flash memóriát is kérhetünk, és persze van SATA is, csak a biztonság kedvéért. De kapunk LVDS kimenetet, egy SDIO, két COM és egy USB 2.0-s tüskesort... Szóval mindent, ami szem-szájnak ingere. Ráadásul a rendszer terhelés esetén 5W-ot, alapállapotban 2W-ot fogyaszt. Ami a futtatható operációs rendszereket illeti, jelenleg az Ubuntu 10.04, a Windows Embedded Compact 7, és az Android 2.3 futtatható rajta, de a jövőben talán elérhető lesz a Windows 8 is.

Hatalmas siker a Samsung Galaxy S3

TERMÉK NEVE **I9300 GALAXY S3** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **150 EZER FORINT**

A Samsung Galaxy S3-ról tudtuk, hogy nagy dobás lesz, de azt, hogy 55 nap alatt 10 millió példányban talál gazdára, az Apple sem gondolta volna. A május 25-én startoló készülékről július 23-án jelentették be, hogy átlépte a 10 milliós álomhatárt – ez az előd S2-nek csak öt hónap után sikerült, és máig a legnépszerűbb telefonnak számít az Android szférában. A koreai gyártó melle persze dagad a büszkeségtől, mi pedig csak azt várjuk, hogy megjelenjen az őszi új iPhone, amit a pletykák szerint még júliusban sorozatgyártásba küldtek. Ha ez igaz, akkor az azt jelenti, hogy az almás cég a bejelentést követő napokban globális rohammal támadja a vásárlókat. Hogy ez elég lesz-e az S3 ellen, hamarosan kiderül.

Íme a grafika jövője – legalábbis az Nvidia szerint

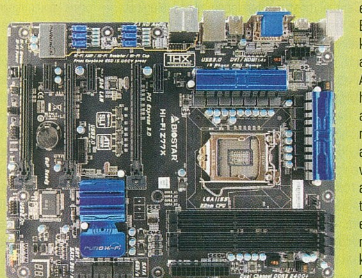
TERMÉK NEVE **A NEW DAWN TECHDEMÓ** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **INGYENES**

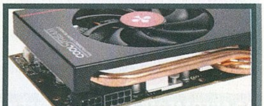
Az Nvidia a nagyközönség számára is elérhetővé tette az E3-ra időzített, Kepler architektúrához készített technológiai demonstrációját, az A New Dawnt. Bár a legtöbb gyártó minden egyes generációkor kiad valami hasonlót, az Nvidia a rossz emlékű GeForce FX 5800 Ultra Dawn című demóját hasznosította újra, hogy mindenki lássa, mennyit fejlődött a grafika a DX11 korára. Az A New Dawn búcsút int a cube environment mappingnek, így a környezet összefüggő, négymillió poligont számláló tér. A demó főszereplője, a kedvesen mosolygó Dawn nevű tündér immár negyvenezer hajszállal büszkélkedhet. A techdemót megtalálhatjátok a magazin DVD-mellékletén, elindításához bármilyen DirectX 11-es Nvidia kártya jó.

„Jól hangzó" alaplappal rukkol elő a BioStar

TERMÉK NEVE **HI-FI Z77X** GYÁRTÓ **BIOSTAR** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

A BioStar olyan inteles alaplapot mutatott be, mely az LGA-1155-ös foglalatnak köszönhetően egyaránt képes fogadni az Intel Ivy Bridge és Sandy Bridge típusú processzorokat. A Hi-Fi Z77X-nek keresztelt ATX méretű zászlóshajót valódi erőművek felépítésére tervezték. Négy darab DDR3-as foglalatába 2600 MHz-ig pakolhatunk modulokat, maximum 32 GB-ig, videokártyáink számára pedig nem kevesebb, mint három PCI Express x16 slot áll rendelkezésre – ezek közül kettő a 3.0-s szabványt is támogatja (természetesen ehhez már Ivy Bridge processzorra van szükség), egy pedig marad az elterjedtebb 2.0-s megoldásnál. Az alaplap egyaránt támogatja az SLI és a CrossFire felépítést, a bővítőhelyek sebessége pedig ezen esetekben x16/x8-x8 arányban oszlik meg. Találhatunk még a lapon három PCI Express 2.0 x1-es slotot is, nehogy már pont belőlük szenvedjünk hiányt, ugyebár. A meghajtók két SATA 6 Gbps-os és négy SATA 3 Gbps-os foglalaton csatlakozhatnak. A Hi-Fi Z77X támogatja az Intel Smart Response technológiáját, így egyszerűen építhetünk SSD/HDD hibrid adattárat, az alaplap pedig négy darab USB 3.0-s portot kínál, kettőt előre és kettőt hátra. Ezek azonban „csak" a klasszikus kiszerelés adatai, a lényeg most jön. A BioStar célja egy kiváló hangtechnikával felszerelt alaplap létrehozása volt, melyet Realtek ALC898-as audiovezérlő integrálásával értek el. A Puro Hi-Fi, a THX és a Lucid MVP támogatása alapvető, az eszköz a gyártó szerint minden körülmények között kiválóan szól. Ár és dátum nincs.





Újabb erős VGA a Club 3D-től

TERMÉK NEVE **RADEON HD 7970 GHZ EDITION ROYALACE** GYÁRTÓ **CLUB 3D** MEGJELENÉS **2012 AUGUSZTUS** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Club 3D a júniusi Radeon HD 7970 GHz egy gyári tuninggal ellátott verzióját is piacra dobja royalAce címke alatt. A Tahiti cGPU-ra épülő újdonság 3 GB-nyi, 384 bites buszon át kommunikáló, 6 GHz-en ketyegő GDDR 5 memóriát tartalmaz, a chip pedig 1,05 GHz-en repeszt – ezt 1,1 GHz-re kapcsolhatjuk a PowerTune Boost segítségével. A DX 11.1-es VGA elméletileg a boltokban lesz a magazin megjelenésekor, árát azonban nem közölt a gyártó. Mindenesetre valószínű, hogy drága mulatság lesz a royalAce...

AverMedia Live Gamer HD

Csúcskategóriás képrögzítés

Bár nem olyan nyilvánvaló, mint mondjuk processzorok esetében, de a digitalizáló kártyák közt is széles a választék, és az elérhető felhozatalban gyengébb tudású és kivételesen jó darabok is találhatók. Az Avermedia legújabb tesztpéldánya ez utóbbi kategóriába tartozik.

Kép- és videorögzítés számtalan példáját bemutattuk már, de persze még mindig sok olvasónk kérdezi tőlünk, mivel és hogyan tudna képanyagot felvenni kedvenc konzoljáról vagy PC-jéről. Ez utóbbi esetében általában nincs gond: feltelepítjük a Fraps nevű programot, s reménykedünk, hogy nem fekteti két vállra azonnal számítógépünket a szoftveres felvétel. De mi a helyzet, ha konzolról szeretnénk videót felvenni? Mi van akkor, ha nincs 8 magos processzor és még egy tartalék merevlemez a számítógépünkben? Nos, ha komolyan gondoljuk a videorögzítést, akkor érdemes lesz elgondolkodni az Avermedia Live Gamer HD beszerzésén, mely a lehető legprofibb módja a videofelvételnek. Remek minőségben, nagyon egyszerűen digitalizálhatunk vele.

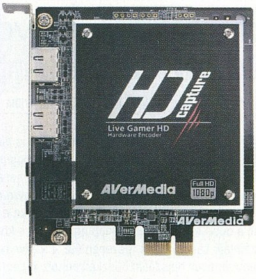
A HARDVER

Az Avermediának több hardvere is átfutott már a kezünk között, legutóbb a Game Broadcaster HD terméküket tettük górcső alá. Most tesztelt kártyájuk, a Live Gamer HD legnagyobb különlegessége az, hogy saját processzorral van ellátva, amely majdhogynem teljes egészében leveszi a digitalizálással járó munkát számítógépünk válláról. Ez pedig egy digitalizáló kártya kiválasztásakor első számú szempont kell, hogy legyen. Ugyanis ahhoz, hogy egy 1920x1080-as felbontású, 25-30 képkocka per másodpercű képanyagot berögzítsünk, rengeteg erőforrásra van szükség. Mivel tömörítetlen formátumban szinte lehetetlen lenne egy ilyen videó tárolása, hiszen pillanatok alatt felzabálná a legnagyobb merevlemezünket is, így valós idejű tömörítést kell végezni, amit ez a digitalizáló kártya játszi könnyedséggel végez el.

A kártyát a gépünk bármelyik PCIe foglalatába behelyezhetjük, apró mérete valószínűleg nem okoz majd gondot senkinek abban, hogy helyet találjon neki. A kártyán egy HDMI bemenet és egy HDMI kimenet található, mely egyértelműen HDMI forrásból történő digitalizálást tesz lehetővé. A PC-ről történő felvételt elősegítendő a dobozban találunk egy DVI-HDMI átalakítót is, amivel akár a gép saját videó kimenetét is ráköthetijük a digitalizálóra, majd onnan tovább a HDMI kimenetből a monitorunkra, így téve lehetővé akár a saját gépről történő rögzítést is. A két HDMI csatlakozó mellett található két 3.5 mm-es hang ki- és bemenet is, melyekkel további hangfelvételi forrást csatolhatunk a meglévők mellé (így akár kommentárokat is fűzhetünk videóink alá).

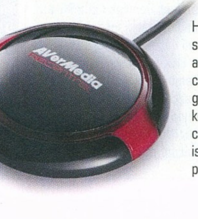
A KÁRTYA SPECIFIKÁCIÓI

- **1080p-s videorögzítés**
- **alacsony CPU fogyasztás**
- **kommentár rögzítés**
- **élő video streaming**
- **HDMI/DVI ki- és bemenet**
- **3,5 mm audio ki- és bemenet**
- **egyedi felvétel gomb (Hot Button)**
- **A csomag tartalma: Live Gamer HD kártya, telepítő CD, Hot Button, DVI/HDMI adapter, HDMI kábel, HDMI/DVI kábel, 3,5 mm audio kábel**



A kártyát rejtő doboz legnagyobb érdekessége egy hatalmas piros gomb, melyből egy USB-kábel fityeg. Ez a gomb gyors és kényelmes lehetőséget biztosít a felhasználó számára ahhoz, hogy beindítsa a felvételt, lenyomása után pulzáló piros ledekkel jelzi, hogy ideje lesz összeszedni minden tudásunkat a játékban, ha nem akarunk beégni a nézők előtt.

AZ AVERMEDIA EDDIG IS REMEK DIGITALIZÁLÓ HARDVEREKET KÍNÁLT, DE A LIVE GAMER HD MINDEN EDDIGINÉL JOBB MINŐSÉGET ÉS EGYSZERŰBB KEZELHETŐSÉGET BIZTOSÍT



A SZOFTVER

Sokszor nem vagyunk megelégedve a hardverekhez adott eredeti szoftverekkel, de szerencsére a Live Gamer HD-hoz adott RECentral most minden igényünket kielégítette. A szoftver egyaránt lehetőséget biztosít kezdő és hozzáértő felhasználók számára ahhoz, hogy villámgyorsan belekezdjenek a felvételek elindításába, menüpontjai egyértelműek, könnyen átláthatóak. A Live Gamer HD a digitalizált videókat a kor követelményeinek megfelelően modern H.264-es formátumban rögzíti, szoftvere segítségével pedig lehetőségünk van akár a tömörítési értéket is tovább növelni vagy csökkenteni, így finomítva a képminőségen. A kártya doboza tartalmaz egy Xplit kódot is, amit felhasználva saját stream csatornánkat is beüzemelhetjük, ebben is nagy segítséget nyújt a RECentral. A programmal kapcsolatban csupán egyetlen apróságba tudunk belekötni, Chris kicsit neheztelte, hogy túl csicsásra sikeredett a kezelőfelülete, ő egy egyszerűbb, windows-os ablakrendszernek jobban örült volna, ami talán kevesebb memóriát fogyaszt. De ez persze már csak szőrszálhasogatás.

MIELŐTT MEGVESZED

Viszont akadnak olyan tények, melyek elrettenthetik az egyszeri vásárlót a kártya beszerzésétől. Az első ilyen az ár. Bár kivételesen jó termékről beszélünk, mely majdhogynem csúcskategóriásnak számít, ennek bizony megkérik az árát. Az Avermedia Live Gamer HD-t legolcsóbban 44 000 forint körüli összegért szerezhetjük be. Emellett problémás lehet, hogy a kártya nem rendelkezik komponens bemenettel, tehát ha régebbi Xboxot használunk, akkor egy átalakítót is be kell szerezni a digitalizálás megkezdése előtt. Az újgenerációs X360 és a PC esetében nincs rögzítési probléma, de a Blu-ray lejátszóval ellátott PS3-nál (a HDCP védelem miatt) azonnal falakba ütközünk.

Ennek ellenére a kártya kivételesen jó megoldás, full HD felbontásban történő videorögzítéshez ideális választás, hasonló tudással rendelkező termékekkel összehasonlítva pedig az árába sem lehet belekötni. Egy csúcskategóriás termék profiknak és amatőröknek egyaránt.

GIGABYTE KRYPTON

Az alaplapjairól és videokártyáiról ismert komponensgyártók új területek meghódításába kezdtek, amiből akár jó is kisülhet. Néhány éve még kevesen gondolták volna, hogy a Gigabyte főhadiszállásán álmodnak egy merészet és úgy döntenek, harcba szállnak a periféria-óriásokkal a csúcskategóriás kontrollerek piacán.

A Gigabyte már eddig is készített egereket, billentyűket és egyéb kiegészítőket PC-khez, ám mostanáig a megcélzott szegmens az olcsó, belépőszint volt. A Krypton és Xenon egerek azonban már egy egészen más régióba tartoznak: a kezdőár 10 ezer forint, a felső határt pedig 20 ezer fölött kell keresni. A Gigabyte mezőny csúcsrágcsálója a Krypton egér, amit kifejezetten játékosoknak készítették, a tervezők alaposan átnézték a kínálatot, és igyekeztek a jó ötletek mellett néhány újdonságot is belepakolni. Az egyik ilyen a szimmetrikus kialakítás, vagyis balkezes játékosok is épp ugyanolyan kényelmesen használhatják a Kryptont, mint jobbkezes társaik. A két üzemmód között menetközben is válthatunk, ha a profilválasztó gombokat egyszerre lenyomjuk. Az összes gombot makrózhatjuk a mellékelt szoftverrel, a nem tiltes görgő alatt pedig a felbontást állíthatjuk akár 8200 dpi-ig. A profilokat az egérben is tárolhatjuk, akár egyszerre ötfélét is – ezt a Gigabyte GHOST Macro Engine-nek nevezte el.

Az extrák azonban csak most kezdődnek: a Krypton egér alját könnyedén lecsúsztathatjuk, és a teflontalpas alsó felületet lecserélhetjük a másik, kerámialábakkal felszerelt talpra. A két verzió közül a teflonos a szokásos teljesítményt hozta, a kerámiás viszont tényleg sokkal jobban csúszik, ezért ezt szokni kell – csak nagyon biztos kézzel érdemes váltani, akkor viszont sok előnyünk származhat belőle. Ha pedig már leszedtük az alsó lemezt, a súlyelosztást is beállíthatjuk a csomagban található súlykészlettel és csipesszel.

9.3

Eszköz
gamer egér
Info
www.gigabyte.com
Ár
kb. 19 900 Ft

Első hallásra nehéz volt elhinni, hogy a Gigabyte felveheti a versenyt az egérpiacon uralkodó nagyágyúkkal, de azt kell mondanunk, hogy a Krypton meglepően jól vizsgázott. Rengeteg extrát és hajszálpontos pozícionálást kapunk, a gombokat programozhatjuk, a profilokat elmenthetjük, a felbontást hardveresen változtathatjuk – minden adott a sikerhez. Azért persze van néhány apróság, amin még kéne javítani: a kétkezes kialakítás miatt a Krypton nem elég széles, és így bizony kényelmetlen volt – egyszerűen nem támasztotta fel tenyerünket a jobb szélen (jobbkezes használatnál). A másik gond a gombok elhelyezése: a dpi választó túlságosan távol volt a görgőtől, a négy oldalgomb kényelmetlenül közel került a csuklónk felé, a két profilválasztó pedig éppen ott volt, ahol az egeret oldalt megfogtuk. Persze más tenyér- és ujjméretnél lehet, hogy minden a helyén van, ezért vásárlás előtt érdemes kipróbálni a Kryptont. A Gigabyte jó úton halad, hogy betörjön az egerek elit osztályába, amihez a Krypton egy jó kezdet.

LOGITECH G600

Az egér nem tűnik egy kimondottan bonyolult perifériának, pedig nagyon el lehet rontani – ezt már sok cég konkrét termékekkel bizonyította. Ha pedig rossz egérrel irányítjuk a gépet, a felhasználói élmény egyenlő a nullával. Szerencsére sok jó egér is született az elmúlt években, de a mérnököknek kötelező jelleggel ki kell találniuk minden évben valami újdonságot – ez jelen esetben az MMO-khoz és egyéb RPG-khez, stratégiákhoz passzoló „rengeteggombos" egér.

A Logitech játékos szériájának G600-as modellje számokban mindenképpen igyekszik a konkurencia fölé emelkedni, és ennek érdekében az extravagáns megoldásoktól sem mentes. A gyártó összesen 20 programozható gombbal hirdeti az MMO egeret, amit még a játékkonzolok kontrollerei is megirigyelhetnek. Ebbe persze beletartozik a szokásos gombkészlet, a baloldalon 12 extra makrózható billentyű, valamint a gyűrűsujjunk alá eső extra nagygomb is. A görgő mindkét irányban dönthető oldalra (tilt), ami ugyancsak programozható, valamint a görgő alatt plusz két gomb várja a makrókat – ezt érdemes mondjuk az érzékenység-állításra felprogramozni. A görgő kényelmes helyen van és stabilan kezelhető, mi azonban hiányoltuk az üzemmód-átkapcsolást szabad görgetésre, ami hosszú weboldalak böngészésénél hihetetlenül hasznos funkció.

A szigorúan jobbkezeseknek készült egérhez jár a mezőny egyik legjobb vezérlőszoftvere, a Logitech Gaming, amivel igen egyszerű a gombok felprogramozása akár makró parancsokkal is. A szoftverban rengeteg játékhoz találunk előre elkészített profilt is, amikből hatot akár a G600 belső memóriájába is elmenthetünk, és bármelyik gépen azonnal aktiválhatunk. A 200-tól egészen 8200 dpi-ig állítható érzékenységű, tetszőlegesen választható színű háttérvilágítással szerelt egér egy kicsit rövidebb, mint a többi Logitech G modell, ennek ellenére kényelmes, az oldalsó 12 gomb felületének soronkénti megdöntése pedig hatalmas ötlet, ez jelentősen felgyorsítja a tanulási folyamatot. Ugyanakkor számoljunk azzal, hogy a jó ergonómia és szoftver mellett is a szokásosnál sokkal lassabban fogjuk elsajátítani a G600 profi használatát, ha azonban a tanulási fázison túljutunk, veszélyes fegyverré válik a kezünkben a Logitech MMO egere. Ha valaki hagyományos(abb) építésű, de abszolút játékos egeret keres, válassza inkább a G500-as modellt, ha pedig más MMO-egeret is kipróbálna vásárlás előtt, a Razer Naga MMOG-nek érdemes adni egy esélyt.

9.4

Eszköz
gamer egér
Info
www.logitech.hu
Ár
kb. 25 990 Ft

LG M2482D Personal TV

Monitor és TV egy képernyőn

Az LG egyik legújabb, M2482D névre hallgató terméke egyszerre több funkciót igyekszik betölteni, hiszen a Personal TV-ként aposztrofált eszköz egyszerre próbálja kielégíteni a TV és a monitor iránt jelentkező igényeinket – cikkünkből pedig kiderül, hogy mekkora sikerrel.

A csomagolás kibontását követően az első dolog, amivel szembesültünk, hogy egy kifejezetten szépen kivitelezett, ízlésesen egyszerű vonalvezetésű készülékkel van dolgunk. Az M2482D akár közvetlenül a falra is helyezhető, és természetesen rendelkezik hagyományos talppal is, ami viszont teljesen rögzített, így a képernyő ugyan tetszés szerint dönthető, viszont egyáltalán nem forgatható, hiába utal erre a talpon látható kör alakú (dizájn)elem. A képernyő (kerettel együtt) nagyjából 57 cm széles és 35 cm magas (talppal együtt 43 cm), a mélysége pedig mindössze 6 cm, így az M2482D nemcsak elegáns, de még kevés helyet is foglal – igaz ennek ára van, ugyanis az áramellátást egy külön tápegység biztosítja, és az USB csatlakozó eléréséért is mindig a hátlapon kell majd kotorásznunk. Ha pedig már szóba jöttek az elérhető csatlakozók, akkor jó tudni, hogy ezen a téren szinte mindent (D-Sub, kompozit, komponens, 2 HDMI, USB, kártyaolvasó, SCART, optikai hangkimenet) megtalálhatunk, amire manapság szükségünk lehet egy TV, vagy egy monitor esetében, egyedül a DVI hiányzik a felhozatalból.

VAN KÉPE HOZZÁ

Maga a képernyő 24 hüvelykes képátlóval rendelkezik, a felbontás natív Full HD, tehát 1920x1080 pixel, a képet pedig egy LED-es MVA panel biztosítja a számunkra. A képminőség kifejezetten jónak nevezhető (legyen szó akár monitoros, akár tévés felhasználásról), de az első beüzemelést követően érdemes a Picture menüpont alatt eljátszogatni az értékekkel, illetve kipróbálni az előre programozott módokat (ezekből összesen 6 különböző vár minket), hogy megtaláljuk a számunkra legoptimálisabb beállításokat. Az M2482D képe tehát megfelelő, legalábbis addig, amíg pontosan szemben ülünk vele, ugyanis más szögből, ha nem is annyira zavaró mértékben, de érzékelhető kontrasztcsökkenést tapasztalhatunk.

A MONITOR SPECIFIKÁCIÓI

- **24 hüvelykes képátló**
- **16:9-es képarány**
- **Full HD felbontás**
- **40 W fogyasztás**
- **2 x 7 W hangerő**
- **569 x 176 x 429 mm-es méret**
- **Csatlakozók: D-Sub, Kompozit videobemenet és kimenet, komponens videó, SCART, 2 HDMI, 2 x 3,5mm audiokimenet, USB, CI slot, optikai S/PDIF**
- **Egyéb tulajdonságok: 6 különböző kép mód, HDCP, PEG, Teletext, DVB és PAL/SECAM tuner**
- **Tartozékok: távirányító, tápkábel, S-Sub kábel, kézikönyv, szoftver CD**

Munkára, teljesen hétköznapi számítógépes tevékenységekre, illetve tévézésre/filmnézésre kiváló az LG Personal TV-je, azonban ha kifejezetten játékhoz keresünk TV-t vagy monitort, akkor nem biztos, hogy az M2482D lesz a legjobb választás. A készülék válaszideje (az egy pixel tulajdonságváltásához szükséges idő) a legjobb esetben is 5 ezredmásodperc, ami egy kis jóindulattal még optimálisnak nevezhető. Az input lag (a készülékbe érkező jelnek a képernyőn való megjelenéséhez szükséges idő) viszont elérheti az 40-50 ezredmásodpercet is, ami már az átlagos játékok esetében sem számít túl jó értéknek, viszont a villámgyors mozdulatokat igénylő programok, vagy az online FPS-ek esetében ez olyan kompromisszum, amit egy profi játékos egész egyszerűen nem engedhet meg magának.

TÉVÉZNI IS ENGED

Ha játszani nem is tökéletes, a tévézés szempontjából abszolút ideális választás lehet az LG készüléke, legalábbis akkor, ha nem a méret a lényeg. A beépített tunernek köszönhetően a készülék egyaránt képes az analóg és digitális jelek vételére, és míg az utóbbi esetében a képminőség szinte tökéletes, az előbbinél csak az számít, hogy milyen minőségben vesszük az analóg jelet. Kényelmi funkciók szempontjából a készüléket nem érheti panasz, hiszen szinte mindent tud, amit egy mai TV-nek tudnia kell. Egyrészt adott az LG-től már megszokott kiváló távirányító, illetve egy meglehetősen felhasználóbarát menürendszer, amiben pofonegyszerű navigálni – a képernyő keretén elhelyezett érintőgombokat mi például egyáltalán nem is használtuk. A menüben nemcsak a készülék beállításait módosíthatjuk, de pillanatok alatt megtalálhatjuk a csatornákat, böngészhetjük a teletextet, és még az elektronikus programújság (EPG) is elérhető. A legjobban mégis a kép a képben funkciót szerettük, aminek köszönhetően egyszerre tudtunk dolgozni és internetezni, miközben a jobb alsó sarokban a kedvenc sorozatunk futott az egyik kereskedelmi csatornán.

És ez még nem minden, hiszen az USB-portnak köszönhetően a saját tartalmainkat is villámgyorsan lejátszhatjuk a készüléken, legyen szó akár video-, kép-, vagy hangfájlokról. Ez persze főleg akkor érdekes, ha az M2482D-t csak TV-ként használjuk, viszont azt érdemes kiemelni, hogy ebben az esetben is egy könnyen kezelhető és részletes menü áll a rendelkezésünkre, ami nem csak kényelmessé teszi a tartalmak kezelését, de a részletes beállítási (kép, hang, felirat) lehetőségeknek köszönhetően testre is szabhatjuk azokat.

A JÁTÉKON TÚL

Az M2428D játékra ugyan nem tökéletes, de többfunkciós megoldásként bőven megállja a helyét, főleg, ha egy olyan készüléket keresünk, amit esetleg második tévéként, vagy nem csak munkára szeretnénk használni. A készülék ajánlott fogyasztói ára 70-74 000 forinttól indul, ami nem kevés, viszont ha nem csak monitorként kívánjuk használni a Personal TV-t, illetve ténylegesen ki tudjuk aknázni az extra funkciókat, akkor mindenképpen érdemes elgondolkodni a beszerzésén.

Samsung Galaxy Tab 2 10.1

KOREAI ÚJRÁZÁS

A tabletek piacán jelenleg két óriás vív végeláthatatlan harcot. Az egyik az Apple, mely már a harmadik iPaddel parádézik a színpadon, a másik pedig a Samsung, mely az almás cég minden piszkos trükkje ellenére is rendíthetetlenül szállítja legújabb androidos készülékeit. Kár, hogy ezek alig fejlődnek valamit.

Pedig minden olyan jól indult: adott a Galaxy Tab 2 10.1 hüvelykes, saját fejlesztésű kijelzője, a még mindig kicsit darabos, de tiszteletet parancsoló dizájn, na meg a tény, hogy az iPad 3 korántsem durrant akkorát, mint ahogy azt az Apple gondolta. Erre tessék, megjelenik egy jó, de semmiképpen sem kiemelkedő tablet, mely alig mutat különbségeket neves elődjéhez képest. És mely éppen ezért nem nagyon ajánlható azoknak, akik egyszer már beruháztak a Samsung valamelyik rokon termékébe.

MEGLEPETÉSEK NÉLKÜL

A Samsung számunkra küldött tesztgépének doboza egy sima fehér karton volt, így annak külalakjáról nem áll módunkban nyilatkozni. Maga a gép azonban hozza az elvárhatót, igaz, újdonságokat nem szabad várni, hacsak az előlap két, szürkés hangszóróját annak nem számoljuk. A gép éjfekete színe és szögletes ívei maradtak, és a műanyag, de viszonylag igényes borítás is visszaköszön. A képernyőpanel egy Gorilla Glass bevonatú, 1280x800-as natív felbontású PLS LCD, mely a Samsung saját fejlesztése. Ugyan annyira nem szép, mint az átlag IPS-ek,

azért még így is sokkal jobban mutat a pár évvel ezelőtti TFT-knél. Mivel a készülék alján kizárólag a töltő csatlakozóját találjuk, ezért minden más a tablet tetejére került, úgymint a bekapcsoló gomb és a hangerőszabályzó, a 3,5 mm-es jack dugó, illetve a SIM-nek és a microSD-nek biztosított hely – a PC Guru stábja a SIM-es változatot próbálhatta ki, de létezik olcsósított, kizárólag Wifivel működő Galaxy Tab 2 is (P5110). Külön érdekesség, hogy ha valaki nem sajnálja azt az extra 30 ezer forintot, kihangosítva, vagy headseten keresztül akár telefonálhat is a Samsung új táblagépével.

HARDVER, SZOFTVER, TELJESÍTMÉNY

A Galaxy Tab 2 10.1, vagy ahogy a hivatalos típusszáma szól, P5100, nem egy erőmű, bár a hasonló konkurens termékekkel szemben azért hozza az elvárhatót. A már egy ideje piacon lévő, kétmagos, 1 GHz-en járatott Texas Instruments OMAP 4430-as központi egység mellé egy PowerVR SGX540-es GPU társul, memória terén pedig be kell érnünk 1 GB RAM-mal. Tessék? Hogy kísértetiesen hasonló felépítést már láttunk az előző 10.1-nél? Nos, igen, bár a Samsung lecserélte az alkatrészeket, az eltelt majd egy év nem igazán érződik a tablet teljesítményén. Az adatokat kiszereléstől függően 8, 16, vagy 32 GB-os meghajtón tárolhatjuk, de fontos kiemelni, hogy a drágább modellből nem kapni 8 GB-osat. A Galaxy Tab lelke az Android 4.0.3-as ICS OS, mely a már megszokott funkciókkal és Samsung alkalmazásokkal érkezik.

A képernyő jobb alsó sarkában állíthatjuk be a kapcsolatokat, és tájékozódhatunk az akkumulátor állapotáról, a jobb felső sarokban pedig egy elsőre kissé nehezen észrevehető, hat négyzetet formázó ikonnal hozhatjuk elő az alkalmazásokat. Az ICS sebességével nem voltunk megelégedve a teszt alatt. A menük közötti böngészés sokszor akadozott, és bár a különböző alkalmazások viszonylag gyorsan betöltődtek, maga a rendszer kínosan lassan kapcsolt be és ki. Hardveres tesztek alapján a Galaxy Tab 2 10.1-et biztos, hogy nem az eszeveszett gyorsaságáért fogja megvenni senki, igaz, akkor kérdés, hogy miért, mert sajnos az ára az erejéhez képest egy kicsit borsos lett. Fájó negatívum továbbá, hogy multimédia terén a Galaxy Pad 2 10.1 csakis képnézegetésre és filmlejátszásra jó igazán, mert a hátoldalán található 3 MP-es kamera tragikusan rossz minőségű fényképeket készít, és még autofókusz sincs benne.

A TABLET SPECIFIKÁCIÓI

- **1280x800-as PLS LCD panel**
- **3,2 MP-es hátoldali kamera**
- **Android 4.0.3 operációs rendszer**
- **720p videofelvétel**
- **Méretek: 256,6x175,3x9,7 mm**
- **Súly: 588 gramm**
- **Kiszerelések: csak Wifi (P5110); Wifi+SIM (P5100)**
- **P5110 – 110 000 Ft P5100 – 140 000 Ft**

AJÁNLOTT VAGY SEM?

Bár eddig különösebben jókat nem írtunk a Galaxy Tab 2-ről, nem lenne fair úgy beállítani a gépet, mint egy kifejezetten gyenge tabletet, ugyanis erről szó sincs, sőt, mindent összevetve egy jó, már-már ajánlott táblagépet tett az asztalra a koreai gyártó. Minden bizonnyal úgy vélték a vállalat mérnökei, hogy a felhasználók többségének a tablet kamerája csak luxus, így ezért nem is öltek bele túl sok energiát. Ugyanígy megmagyarázható, hogy miért nem erősebb a hardver, hisz valószínű, hogy a vásárlók nagyja bőven meg van elégedve a viszonylag gyorsan betöltődő Angry Birds-szel és Cut the Rope-pal. Ráadásul a nagyméretű, de egyébként barátságos színekkel operáló kijelző ellenére a masina nagyon jól bírja a strapát, egy kikapcsolt állapotú töltéssel a 7000 mAh-s akkumulátor akár két napig is kihúzza úgy, hogy közben azért matatjuk a tabletet rendesen.

A gond tehát inkább az elnevezéssel és a magas árral van. Ez nem Galaxy Tab 2, hanem inkább 1.5, vagy 1.7, melyet a 2-es árán hoztak forgalomba. A Samsung jobban teszi, ha nem kótyavetyéli el a kerek számokat, mert a háború az Apple-lel még nem ért véget, sőt, utóbbi állítólag egy olcsóbb iPaddel akarja megverni a koreaiakat a saját játszóterükön.

A TERMÉK DOBOZA HIÁBA HIRDETI, HOGY EZ MÁR A 2-ES GALAXY TAB, A TABLET SPECIFIKÁCIÓI CSAK NAGYON MINIMÁLIS MÉRTÉKBEN TÉRNEK EL AZ ELŐDJÉTŐL

Windows 7 vs Windows 8: A zökkenőmentes oprendszerváltás

Bámulatos, hol tart már a tudomány: a ma PC-jén kattintásnyira vannak a digitálisan terjesztett, olcsó garázsjátékok és AAA címek egyaránt, alattuk pedig egy fejlett és kellően védett OS dübörög – legyen az akár asztali PC, táblagépv vagy okostelefon. Mi ezúttal egy Windows 8-as játékPC-vel játszottunk.

Nem vitás, hogy a Microsoftnak nagyon össze kell magát szednie, mert több oldalról támadják, de minden jel arra mutat, hogy ezt Redmondban is felismerték, és a következő Windowsba az újdonságokon felül a már kipróbált, bizonyítottan jó ötleteket (az most nem érdekes, kinek az ötleteit) is belezsúfolták. A végeredmény egy egységes, okostelefonon, táblagépen és számítógépen is tökéletesen használható oprendszer, amiben az összes ma divatos szolgáltatást megtaláljuk, ha pedig úgy tartja kedvünk, csak előkapjuk a fiókból régebbi játékainkat, és pár perc múlva már játszhatunk is velük.

BÉKLYÓK LERÁZVA

A klasszikus játékPC-ket persze sok kritika érte a múltban, amik közül többnek volt is alapja. A legtöbb ezek közül azonban az oprendszerhez és a hardverhez kapcsolható, amik nagyon sokat fejlődtek. A hardverkompatibilitás ma már nem csupán üres frázis, hanem tényleg biztosak lehetünk benne, hogy gépünkben nem akadnak össze a komponensek, nincs többé IRQ és DMA gond, nem kell a config.sys-ben bűvészkedni, de tovább megyünk, a videokártya driverek sem okoznak fejfájást: mindegyik automatikusan frissíti magát, a beállításhoz pedig nem kell pilótavizsgát tenni. Mindezt az alapjaiban megváltozott Windows, pontosabban az októberben megjelenő Windows 8 tette lehetővé, ami ugyancsak automatikusan frissíti magát, a védelmet már a gyárban beleépítették, és a kezelés is sokkal egyszerűbb lett.

A hardvernél jelen esetben a legfontosabb változás az optikai adathordozók háttérbe szorulása – ma már szemünk sem rebben, ha egy gépben nincsen DVD vagy Blu-ray meghajtó, hiszen mindent (beleértve az OS telepítést is) el tudunk intézni USB kulcs és internet segítségével. Az újabb platformoknál (ultrabook, tablet) már egyszerűen nincs is helye a 12 cm-es adathordozónak.

ÚJDONSÁGOK KÉT MARÉKKAL

A Windows 8 talán legnagyobb – de mindenképpen legfontosabb – újdonsága a Metro felület a maga Windows Store alkalmazásboltjával. Ide automatikusan, a Windows 8-as eszközünk bekapcsolásakor bejelentkezünk, és egyszerűen, néhány kattintással kiválaszthatjuk a minket érdeklő programokat. Ha valamelyik megtetszik, nem kell attól tartani, hogy majd jön a fapados telepítési varázsló, ami olyan keresztkérdéseket tesz fel, mint például hogy melyik partícióra telepítsük, meg hogy kell-e nekünk .Net keretprogram és DirectX frissítés. Nem, egyszerűen csak rábökünk az Install gombra, majd pár perc múlva megjelenik egy apró figyelmeztetés a jobb felső sarokban, hogy a program telepítve van és a Metro kezdőlapjáról azonnal indítható.

A játékok világában mozogva nem mehetünk el szó nélkül a mára (közel) tökéletesen kiforrott Steam mellett sem, ami igencsak meglódította a PC-s játékok szekerét. Mit is kapunk? Egyetlen keretprogramban temérdek megvehető, kipróbálható játékot, egy hatalmas közösséget, többjátékos támogatást, egyéni statisztikákat és jelvényrendszert, és még hosszan sorolhatnánk. A játékvásárlás Magyarországról euróban történik Paypalon keresztül, vagy bankkártyával, de ami ennél is fontosabb, hogy varázslóval itt sem találkozunk: megvesszük a játékot, kattintunk

TERMÉK	MICROSOFT WINDOWS 7	MICROSOFT WINDOWS 8
Információ	windows.microsoft.com/hu-HU/windows7/products/home	windows.microsoft.com/en-US/windows-8/release-preview
MÉRÉSEK		
AIDA64 CPU Queen	44069 pont	44086 pont
AIDA64 RAM Olvasás/Írás	16514/18736 MB/s	16515/18638 MB/s
CineBench R11.5	6,93 pont	6,91 pont
PCMark 7	5194 pont	5056 pont
TrueCrypt AES-Twofish-Serpent	196 MB/s	197 MB/s
3DMark11 Performance/Extreme	P3705/X1166 pont	P3683/X1175 pont
Dirt3 - 1080p, HQ	80,2 fps	79,3 fps
Battlefield 3 - 1080p, HQ	30,4 fps	28,6 fps
Deus Ex: HR - 1080p, HQ	54,8 fps	53,8 fps
Batman: AC - 1080p, HQ	37 fps	38 fps
S Street Fighter IV - 1080p, HQ	95,8 fpsw	95,5 fps
Rendszerfogyasztás (Min/Max)*	58/156 Watt	53/160 Watt

*: kisebb érték a jobb

Tesztrendszer: ASUS P8P67, Intel Core i7-2600k, Sapphire Radeon HD7770, 2×4 GB Kingston HyperX DDR3-1333, Kingston HyperX SSD 240 GB, Chieftec 550W

ASZTALRA VISSZA!

Nem tetszik a Metro kezdőképe? Semmi gond, segítünk, hogy azonnal a klasszikus Windows asztal induljon bekapcsoláskor.

A Metro felület egészen új és egyedi, kívülről egyszerű, de ha jobban megvizsgáljuk, minden porcikája vérprofi: a könnyű kezelhetőség ellenére temérdek információhoz jutunk már csak azzal is, ha látjuk a főképernyőt. Az azonnali keresés, az élőcsempék, a Charms oldalsáv és még sorolhatnánk – csupa jól eltalált újdonság. De mégis biztosan sokan lesznek, akik inkább a megszokott Windows asztalt szeretnék már akkor is megkapni, amikor elindítják gépüket. Ha a Windows 8 indítása és a belépés után első dolgunk, hogy a Desktop csempére kattintunk, akkor mi is ebbe a táborba tartozunk.

WINDOWS ASZTAL AUTOMATIKUS BETÖLTÉSE

A végleges oprendszerben az ígéretek szerint lesz erre beépített opció, a Release Previewban azonban trükkhöz kell folyamodnunk. Első lépésben készítsünk egy asztal.scf fájlt, amibe a következő kerüljön:

```
[Shell] Command=2 IconFile=Explorer.exe,3
[Taskbar] Command=ToggleDesktop
```

Ezt mentsük el, majd indítsuk el a Feladatütemezőt (Event Viewer), ahol keressünk a Task Scheduler Libraryba jobb egérgombbal vegyünk fel egy új feladatot (Create New Task). Adjunk nevet a feladatnak, a Triggers lapon az At log on opciót válasszuk, az Actionnél pedig a Start a programot, ahol adjuk meg asztal.scf fájlunkat futtatásra. Eredmény: a következő indításnál, amint belépünk, azonnal aktiválódik a szkript, és a Metro kezdőlapja helyett egyből a Windows asztalra jutunk.

Egy másik, némileg kényelmesebb, de rendszerturkáló segédprogram telepítésével járó megoldás, ha a Classic Shell for Windows-t telepítjük (sourceforge.net/projects/classicshell), és itt a Settings menüben aktiváljuk a Skip Metro screen opciót.

---

egyet az Install gombra, meg indításkor egyet a Playre. A Steam eközben kezeli a másolásvédelmet, a frissítéseket, a kiegészítő programcsomagokat, DLC-ket, vagyis mindent. Nem is lehet kérdéses, hogy ennek mindenképpen tökéletesen kell futnia az új Windows alatt is.

VÁLTÁS FEJFÁJÁS NÉLKÜL

Új rendszer, gyors rendszer – legalábbis igyekszik ezt kommunikálni a Microsoft minden egyes Windows megjelenésnél, de ahogy arra már volt példa a múltban, ez bizony nem mindig igaz. Éppen ezért elővettünk néhány hardverizzasztó játékot, valamint a Steam klienst jó sok kisebb-nagyobb játékkal, és kipróbáltuk, milyen lenne, ha ma áttérnénk a Windows 8-ra.

A teszthez egy viszonylag fejlett, de nem elérhetetlen konfigurációt választottunk 0,5-1,5 éves hardverelemekből összeállítva. A Windows váltásnál ugyan elérhető az Áttelepítő és a frissítés opció is, ami ügyel arra, hogy személyes fájljainkat és a lehető legtöbb beállításunkat átvigyük a Windows 7-ből, mi mégis a tiszta telepítést választottuk. A következő sarkalatos pont a driverek voltak – ha ezek nincsenek, a használat igencsak beszűkül, a játékot pedig tulajdonképpen el is felejthetjük. Szerencsére ezen a téren több, mint biztató a helyzet – egyértelműen látszik, hogy a hardvercégek gőzerővel készülnek az új Windows megjelenésére, és már most kiadták az előzetes meghajtó programokat.

MÉRÉSI HIBAHATÁR

A telepítés és a pár perces frissítés után a vadonatúj Metro felület fogad, ám minket ezúttal nem ez, hanem a Windows Store-ban elérhető játékok, na és persze a saját, AAA játékaink érdekeltek. A Windows Store-ban egyelőre igen szegényes a játékfelhozatal: néhány egyszerű, ügyességi és logikai játékot leszámítva semmi többre ne számítsunk. A Microsoft ígéretei szerint ez októbertől jelentősen megváltozik, és hamar benépesedik majd a Games kategória.

A klasszikus Asztalra átváltva a megszokott tesztcsomagot telepítettük fel elsőnek, ahol belefutottunk tesztünk első meglepő fordulatába: az összes játék installja szó – és hibaüzenet – nélkül lefutott, és sorban megjelentek az indítóikonok az asztalon, illetve a Metro felületen is. A biztató kezdetet aztán ugyanilyen folytatás követte, ugyanis a tesztek hibaüzenet nélkül lefutottak, egyetlen megmagyarázhatatlan fagyással sem találkoztunk, de még a kompatibilitási beállításokkal sem kellett trükköznünk.

A tesztek lefuttatása után összevetettük a méréseket a Windows 7 alatt mért eredményekkel, és végképp be kellett látnunk, a Windows 7/Windows 8 váltásból semmilyen rossz dologra nem kell számítanunk, sőt, csak nyerhetünk vele. A játékok a két különböző oprendszer alatt azon a bizonyos mérési hibahatáron belül teljesítettek fej-fej mellett, a bétás driverek ellenére Windows 8 alatt sem lassultak le a programok. Gondoljunk csak bele, mennyire jó lesz nézni év végén vagy jövőre Windows 8-as táblagépünket, amin csak bökünk egyet és máris indul bármelyik kedvenc, akár a többéves PC-s játékaink is.

A mérések után nem nyugodtunk, mindenképpen sarokba akartuk szorítani a Windows 8-at, ezért feltelepítettük a Steam klienst, és mindenféle demót és teljes játékot telepítettünk. A Terrariától a Spec Ops-on át a Super Street Fighter IV-ig és tovább mindent bevetettünk, de a vége nem a hibaüzenetek képlopása volt, hanem jó pár óra önfeledt játék.

pcguru webshop

Hiányoznak a régebbi számok?

Nálatok nem kapható a PC Guru?

Van megoldás!

A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb, és a régebbi számokat is!

www.pcguru.hu/webshop

ÁLOMPC

GURU

ITT AZ IDŐ!

Eljött végre a nyár, mozgolódik a számítástechnikai ipar – nagy felfordulás lesz itt ősszel! A három konfigurációnk szokásos frissítésekor sok alkatrésznél is több, mint gyanúsan mozdultak el az árak. Az AMD processzora olcsóbb lett – a cég minden áron nagyobb piaci részesedésre törekszik. Az Intel Core i5 CPU-nál már közel egy árban van a tavalyi Sandy Bridge és az idei Ivy Bridge modell – hamarosan kifut a 2000-es széria. Érezhetően drágább lett a GTX 560 Ti – már küszöbön a GTX 660 Ti megjelenése. Mindezek mellett ismét egy jó hónapnak nézünk elébe, hiszen mindhárom konfigurációnk árát sikerült szinten tartani, sőt, párszáz forinttal még csökkenteni is. Érdemes is gyűjteni őszre, hiszen érkeznek igen jó játékok, na meg október végén a Windows 8 is, aminek a Pro verzióját kedvező áron, mindössze 40 dollárért megszerezhetjük majd. Hogy miért érdemes akár már a megjelenés napján váltani egy PC játékosnak (is), és miért alaptalan az új OS-től való félelem, arról Windows 8 tesztünkben olvashatsz részletesen.

BASIC

300 forint mínusz, amire azt mondhatjuk, hogy a belépőszintű játék PC ára stagnál – valuta-hullámvasút ide vagy oda. Ez jó hír, különösen akkor, ha jobban megnézzük a konfigurációt. A processzort sikerült eggyel gyorsabbra cserélnünk (de persze még mindig Pentium családban ragadtunk), maradt a memória és a HDD is, a házból azonban kénytelenek voltunk egy másik modellt választani, mert az előzőt egyre kevesebb helyen árulják. Ez a konfiguráció még 1-2 évig egészen biztosan jól fog teljesíteni minden játék alatt közepes részletesség mellett, a Windows 8 pedig gyönyörűen fut majd rajta.

Alaplap	Gigabyte B75M-D3H	18 400 Ft
Processzor	Intel Pentium G870	24 100 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× CSX 2 GB DDR3-1333MHz	6 000 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7750 1 GB	27 900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	17 300 Ft
SSD	–	
Optikai egység	Samsung SH-222BB	4 200 Ft
Ház	ASUS TA-8H1	5 900 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 500 Ft
Összesen		112 300 Ft

GAMER

Az AMD, ha nem is nagy hévvel, de igyekszik vonzóbbá tenni AM3+ platformját, ami leginkább az árcsökkentésben jelentkezik. Az FX-6100 ebben a hónapban is olcsóbb lett, amivel sikerült a többi alkatrész áremelkedését elfedni. A GTX 560 Ti-vel egyre nagyobb bajban vagyunk, mert a GTX 660 Ti árnyékában fogy a kereskedők készlete, ami természetesen az árak növekedésében jelentkezik. Aki videokártya fronton tud még várni, az mindenképpen figyelje az IT híreket, és a GTX 660 Ti tesztet. Lapzártánkig hivatalos infó nem érkezett, de minden bizonnyal két változat, egy GTX 660 és egy Ti fog megjelenni, amiből reményeink szerint az utóbbit szerelhetjük már következő havi Gamer PC-nkbe.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	23 100 Ft
Processzor	AMD FX-6100 3,3 GHz	32 700 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3 300 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX XMP Grey DDR3-1600 KIT	16 000 Ft
Videokártya	Palit GTX560 Ti 1 GB	58 400 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	17 300 Ft
SSD	–	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 500 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13 500 Ft
Összesen		181 600 Ft

ULTRA

„Ezzel a konfigurációval nem lőhetünk mellé" – és ezt most is csak megerősíteni tudjuk. A Core i5-2500K mind a mai napig erős processzor, az SSD gondoskodik a villámgyors indulásról, a VGA-t semmilyen játék nem tudja megszorongatni, a ház és a táp pedig első osztályúak. Az alaplap és az SSD ebben a hónapban is olcsóbb lett, a CPU-nál azonban legyünk résen, mert ugyan ma még rengeteg helyen lehet kapni a 2500K-t, de ez villámgyorsan megváltozhat. Ha a 2500K ára felszökne, válasszuk helyette a Core i5-3570K modellt, ami már Ivy Bridge alapokra építkezik. Ugye, hogy nem kell feltétlenül 1 millió forint a tökéletes játékgéphez?

Alaplap	Gigabyte Z77X-D3H	35 300 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	54 800 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 200 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX XMP Grey DDR3-1600 KIT	16 000 Ft
Videokártya	MSI N670GTX 2 GB OC	113 700 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	28 400 Ft
SSD	Kingston V+ 200 120GB	31 600 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	12 900 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	19 900 Ft
Összesen		329 000 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Nyáron is látványosan csökkent az SSD meghajtók ára. A 60 GB kapacitású modellek számítanak manapság a legjobb vételnek, hiszen ekkora tárhelyen már kényelmesen elfér a Windows, legfontosabb programjaink és a lapozófájl is. Aki mégsem engedheti meg, hogy ennyit kiadjon, annak sem kell lemondania a rendszergyorsításról. Az OCZ Vertex Plus 30 GBájtos modellje most 9400 forintért beszerezhető, amin már elfér egy Windows 7 vagy Windows 8, a sebesség pedig elfogadhatóan gyors. Persze nem kapunk SATA-III-as csatlakozást és 500 MB/s-os sebességet, de adott a TRIM és a Garbage Collection, valamint a belső titkosítás is.

OCZ
Vertex Plus 30 GB

9400 Ft

ALTERNATÍVA Kingston SSDNow V+ 200 240 GB 62 300 Ft

VGA

Lapzártánk előtt az NVIDIA új, középkategóriás modelljei tartják lázban az IT médiát, és remélhetőleg az új GTX 660-asok nem fognak csalódást okozni. A GTX 560 és 560 Ti utódai már a legújabb, 28 nm-es gyártástechnológiával készült Kepler alapokra épülnek. A 2 ellenfél a HD7870 és HD7850, amik épp az elmúlt hónapban kaptak egy komolyabb árcsökkentést, de ha a GTX 660 Ti túlságosan jó lenne, biztosak lehetünk benne, hogy az AMD tovább fogja csökkenteni videokártyái árát. A HD7950 jó példa erre – a GTX670 túlságosan is megszorongatta, ezért a HD7950 ára jelentősen csökken, így ismét jó vételnek tekinthető mindössze 101 ezer forintért.

MSI
GEFORCE GTX 670 2 GB OC

113 700 Ft

ALTERNATÍVA Sapphire Radeon HD7750 1 GB 27 900 Ft

MONITOR

Az IPS panellel szerelt monitorok árai már megfizethetőek. A TN panelekkel ellentétben az IPS sokkal szebb képet ad, több színt képes megjeleníteni, és a betekintési szög is közel van a 180 fokhoz. Hátránya a lassú frissítés, a válaszidő az IPS-eknél jó esetben is csak 5 ms, ez pedig játékoknál túl sok utánhúzást eredményezhet. A helyzeten sokat lehet javítani megfelelő elektronikával, így már csak a keményvonalas játékosoknak lehet zavaró ez az apróság. Ha ilyen monitort keresünk, nézzünk szét az LG kínálatában, ahol az IPS224V különösen jó vétel mindössze 40 ezer forintért, de egy tízessel többért már 23 colos modellt is választhatunk.

ACER
V273HLObmid

64 000 Ft

ALTERNATÍVA LG IPS224V 40 800 Ft

MEREVLEMEZ

A múltkor felfedezett Simmtronics merevlemezek közül még mindig nem kaptunk tesztpéldányt, ezért teljesítményéről, megbízhatóságáról nem tudunk nyilatkozni, és hát ugyebár ez utóbbi amúgy is csak idővel derül ki. Ezzel ellentétben jó hír, hogy ismét csökkent valamelyest a jól ismert és megbízható Western Digital Caviar Blue 500 GB-os modell ára. Ugyan a csökkentés mértéke mindössze ezer forint, de ez is számít. A 2 TB kapacitású HDD-kel ugyan még nem tudnak mit kezdeni az SSD-k, ám ennek az ára is csökkent a múlt hónaphoz képest, ami egy újabb pozitív jel.

WD
Caviar Blue 500 GB 7200rpm

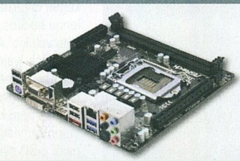
17 300 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 2 TB 28 400 Ft

ALAPLAP

Egy asztali PC esetében fontos, ha egy gép csendes és nem foglal sok helyet. A legutóbbi chipkészletek, különösen a B75 és a Z77 megjelenésével egyre több a mini-ITX formátumú, mégis kellően felszerelt és a csendes üzemet előtérbe helyező modell. Ehhez már elérhető áron találunk elegáns és jól szerelhető, kellően szellőztetett számítógépházakat is, így elérhető közelségbe került a kicsi, mégis fejlett, erős és legfőképp könnyedén szerelhető/bővíthető asztali PC. Ehhez kiváló választás a B75-ös alaplap USB 3.0-val és SATA6G-vel, vagy aki a maximumot szeretné, annak egy Z77-es prémium lap.

ASROCK
B75M-ITX



23 100 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte Z77X-D3H 26 500 Ft

PROCESSZOR

Másfél évvel megjelenése után az Intel megkezdte a Sandy Bridge modellek kivezetését a közép- és felsőkategóriából. Pánikra viszont semmi ok, mert az Intel gondoskodott utánpótlásról, ami nem is sikerült rosszul. Az Ivy Bridge modellek a 3000-es családba tartoznak – ez látszik típusjelzésükben is. Az Ultra konfigurációba választott Core i5-2500K utódjának a 3570K tekinthető, ami két fontosabb paramétert leszámítva szinte mindenben megegyezik elődjével. Az egyik a 100 MHz-cel magasabb órajel, a másik a jelentősen alacsonyabb fogyasztás. Ez utóbbi mindenképpen fontos tényező, ugyanakkor a nyers számítási teljesítmény ezúttal nem változott jelentősen.

AMD
FX-6100

32 700 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-2500K 54 800 Ft

ZUCKERBERGNEK MÉG EZ IS TETSZIK

Lassan áll talpra a Facebook a tőzsdei mélyrepülésből

Nem teljesen úgy alakul a Facebook tőzsdei története, mint azt korábban sokan gondolták. Az első pár órában még néhány dollár emelkedést is produkáló árfolyam durva zuhanásba kezdett: 38 dolláron nyitottak a papírok, 42-ig emelkedtek, hogy aztán meg se álljanak kicsit kevesebb, mint 24 dollárig. Egy darabig úgy tűnt, hogy némi emelkedést követően 30 dollár körül beáll az árfolyam, aztán egy nap alatt hat és fél dollárt esve, 23,5-nél állt meg a hullámvasút. Az okok között – a cég végtelen túlértékeltségén túl – általában azt emlegetik a szakértők, hogy

Mark Zuckerberg nem hülye (különben nem az övé lenne a világ legsikeresebb közösségi oldala), pontosan tudhatta, hogy mi várható a tőzsdei bevezetést követően

a Facebook korábban töretlennek gondolt növekedése megtorpanni látszik, hiszen míg pár éve még minden esztendőben a korábbi 12 hónap másfélkétszeresét tudta hozni bevételek terén, addig az utolsó szám alapján ez nagyjából 30 százalék környékére esett vissza.

Ráadásul még csak most jön a neheze: az okostelefonok és tabletek térnyerésével egyre inkább az a mobilos Facebook válik az emberek alapértelmezett kliensévé, amiben egyelőre csak nehezen realizálható a Facebook fő bevételi forrása, a hirdetés. A szponzorált bejegyzésekként emlegetett reklám azért lassacskán nekilendül, júniusban már napi egymillió dollárt hoztak, de mindez eltörpül az időközben megötszöröződő reklám- és fenntartási költségek mellett. Természetesen Mark Zuckerberg, a Facebook feje nincs kétségbeesve annak ellenére sem, hogy ezidáig nagyjából hétmilliárd dollárt vesztett a cég tőzsdei bevezetésén. Korunk egyik legbefolyásosabb IT-zsenije valószínűleg tudta nagyon jól, hogy a cég nem feltétlenül teljesíti majd a képtelen elvárásokat, és nem érte meglepetésként, hogy a dotkom-lufi ezúttal is kipukkadt – szerencsére most nem rántja magával az egész piacot, inkább csak tisztába teszi az erőviszonyokat.

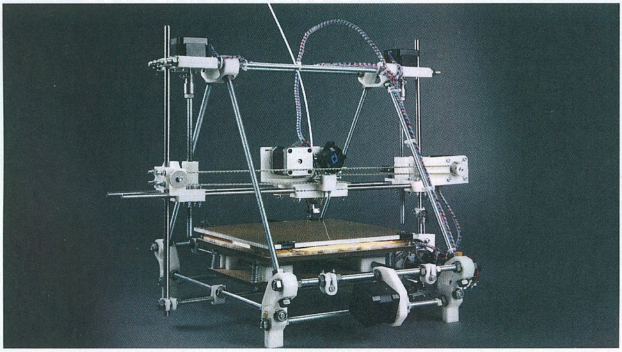
A Facebook előtt annak ellenére sem állnak leküzdhetetlen feladatok, hogy valójában egy olyan cégről beszélünk, ami látszólag a semmiért kapja a pénzt (hiszen senki nem ismer olyan embert, aki valóban rá is kattint a Facebookon megjelenő reklámokra, nem igaz?). A mobilos hódítás nem okozhat problémát, ráadásul az a nap is odébb van, amikor Zuckerberg cége kifogy a pénzből, a vállalat készpénztartaléka ugyanis nagyjából 10 milliárd dollárra rúg – ha minden kötél szakad, majd megvesznek valami céget, ami már sikeresen átállt a mobilos platformra.

A 3D NYOMTATÓ A JÖVŐ ADUJA

Mindent elkészít. De vajon tényleg jó ez nekünk?

Alapvetően nincs baj azzal, hogy van egy találmány, ami a beletöltött műanyagból bármit kinyomtat, amit a programozója csak beletáplál. Bútorok, orvosi eszközök, műtárgyak, játékok készülnek leginkább az egyelőre csak a bevezetés határán egyensúlyozó szerkezetekkel, azonban az már most látszik, hogy elszabadulni készül valami, amiről egyelőre fogalmunk sincs, hogy mi lehet. Egy New York-i hackerkonferencián például az is kiderült, hogy némi időbefektetéssel a rendőrségi bilincseket kinyitó kulcs is készülhet. Ray egy névtelen forrástól vette a mintakulcsokat, amiket pontosan lemért, aztán az adatokat bevitte egy 3D nyomtatóba, és bumm, máris volt egy kulcsa, ami nyitotta a bilincseket. De nem ám csak egyet – a trükk ugyanis az, hogy egy-egy rendőrőrs összes bilincsét ugyanaz a kulcs nyitja, hogy a megbilincselt bűnözők csuklójáról ne csak az tudja levenni a karperecet, aki rárakta. Ray célja nem az, hogy visszaéljen a helyzettel, sokkal inkább figyelemfelhívó akciónak szánta ezt az egészet.

Eggyel furcsább egy másik amerikai története: a HaveBlue fedőnevű illető a Popular Science tudományos folyóirat online változatán megjelent hír szerint ugyanis fegyvert nyomtatott magának. A cikk állítása alapján a .22-es kaliberű pisztoly nemcsak hogy nem tört darabokra az első próbalövés után, de a gyártó kétszázszor elsütötte anélkül, hogy a képébe robbant volna a műanyagfegyver. Csupán a második hozzászólóig kellett várni arra, hogy kiderüljön, kicsit túlspilázta a dolgot az újságíró: a valóságban HaveBlue mindössze egy AR-15-ös karabély tokjának egy részét gyártotta le. Magyarországon ez is bűncselekmény (mert fegyver fődarabról van szó), de odakint kicsit mások a szabályok, ráadásul a képen is látható alkatrész önmagában akkor sem lenne halálos, ha nagyon pontosan fejbe dobnának vele valakit. Az izgulósabbakban persze felvetődik a kérdés: vajon nem lesz-e egyszerűbb fegyvereket átcsempészni a biztonsági ellenőrzőpontokon, ha minden olyan alkatrészük műanyagból lesz, aminek nem kell terhet elviselnie lövés közben? Vajon tényleg a bútorgyártók lesznek a fő felhasználói a 3D nyomtatónak, vagy a terroristáknak is érdemes lesz venni egy-egy ilyen gépet?

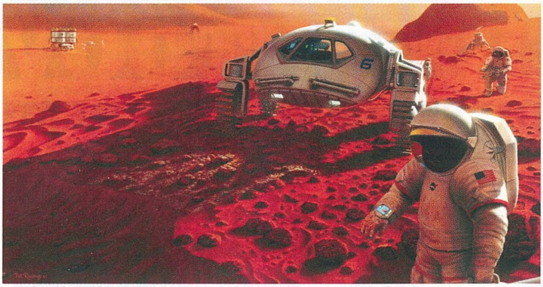


Egy 3D-s nyomtatóval ma már bármi készíthető, akár egy Dovahkiin sisak is. Vagy egy fegyveralkatrész...

írta: Miguel

A MARSON ENNI SEM EGYSZERŰ

Nyugi, a NASA megoldja



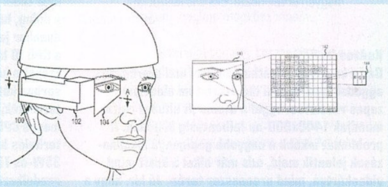
Bár messze még az a nap, mikor tényleg emberekkel indul küldetés a Marsra, a NASA mérnökei, helyesebben fogalmazva mérnök-szakácsai már most azon törik a fejüket, mit is kellene enniük a Vörös bolygóra induló asztronautáknak a hat hónapos út alatt. A mostanában közzétett eredmények alapján nemcsak a súlytalanság miatt elgyengült izomzat, de az útközben felszedett kilók miatt is körülményes lesz az első néhány lépés: a menüben olyan, reformkonyhának épp nem nevezhető ételek szerepelnek, mint a mogyoróvajas sütik, sült krumpli és tofuból készített szalonna (ez az utolsó szerintem önmagában elég ahhoz, hogy a szakácsot hozzákötözzük az űr felé induló következő rakétához). Az évente nagyjából egymillió dollárt felemésztő kutatás során a szakembereknek nemcsak a tápértékre kell odafigyelniük, de a változatosságra, a könnyen elkészíthetőségre is, ráadásul fontos szempont, hogy az ételek és azok elfogyasztása önmagában ne növelje az első marsutazók honvágyát. A Nemzetközi Űrállomáson szolgálatot teljesítő űrhajósok nagyjából száz különböző fogás közül választhatnak, azonban nekik nélkülözniük kell a főzést. A Marson valószínűleg idő és – a földi gravitációnak nagyjából megfelelő tömegvonzás miatt – lehetőség is lesz konyhatündérkedni, a NASA pillanatnyilag azt sem tartja kizártnak, hogy lesz valaki a küldetés legénységében, aki csak főzni megy a szomszéd bolygóra.

BOCSI, ELFELEJTETTÜK!

Ejnye-bejnye, Google!

Kiderült a minap, hogy a Google elfelejtette törölni azokat az adatokat, amiket a Street View-t felvevő autók az útjaik során gyűjtöttek a nyílt wifi-hálózatokról. Amikor 2010-ben kipattant az eredeti ügy, a keresőóriás nyilatkozataiból az derült ki, hogy az egész jogtalan adatgyűjtésesdi nem más, mint egyetlen túlbuzgó mérnök eltévelyedése (ami a felfedezés előtt három évig működött anélkül, hogy bárki észrevette volna, ja, marha életszerű). A Google mindenesetre bocsánatot kért, és ígéretet tett, hogy törli az adatokat. Most azonban kiderült, hogy erre a mai napig nem kerítettek sort, sőt. Pókerarccal megkérdezték a brit adatvédelmi biztos hivatalát, hogy hát van itt ez az adathalom, mit csináljanak vele? A hivatal válaszában diplomatikusan csak annyit közölt, hogy további vizsgálatokra adják szépen oda nekik az adathordozókat – pont úgy, ahogy azt két éve egyszer már lebeszélték. A Google persze – csak úgy, ahogy két éve – nem győzött bocsánatot kérni a mostani fejlemények miatt, azonban ez az egész egy kicsit messze esik a cég „Ne légy gonosz" jelmondatától. Persze nézhetjük úgy is, hogy ők csak a szabályok szerint akartak eljárni, de mindannyian tudjuk, hogy semmi sem egyszerűbb, mint helyrehozhatatlanul törölni valamit a rendszerből, főleg ha értékes anyagról van szó.

➲ Automatikus arckitakaró szolgáltatást indított a Youtube. A videomegosztón a Google térképszolgáltatásán már vegyes sikerrel alkalmazott technológia iránt az igény még csak mostanában nőtt meg, hiszen a nemzetközi szinten elszaporodó tüntetésekről és egyéb tiltakozó megmozdulásokról készült felvételek feltöltése eddig leginkább a rendfenntartók dolgát könnyítette meg az azonosítás során. Most azonban a videomegosztó hivatalos blogposztban tette közzé, hogy a feltöltés közben egyetlen kattintással elintézhető, hogy a felvételen látható összes arc elhomályosodjon. Az eljárás egyetlen hibája, hogy valóban minden arc felismerhetetlenné válik (na jó, azért néha téved a szoftver), így a tüntetők ellen helyenként brutálisan fellépő rendőröké és katonáké is.



➲ Már a Google Glasses is furcsa volt (a szatyorban élőknek mondom, hogy ez az a szemüveg, ami kiír majd mindenféle érdekeset a látottakról, a számítógépes játékokból már ismerős augmented reality, vagyis kiterjesztett valóság módszerével), de nem lenne Apple az Apple, ha nem lenne nekik is egy megoldásuk ugyanebben a kategóriában. A netre felkerült szabadalmi tervek alapján a cucc nagyjából ugyanazt tudja majd, mint a keresőóriás szemüvege, csak annál csúnyább kivitelben. Márpedig ez aztán homok a gépezetben – azt még az Apple legádázabb ellenségei is elismerik, hogy dizájnban verhetetlen az almás cég. Most vessünk egy pillantást a tervre: a szem elé helyezett lencsét egy minden kecsességet nélkülöző hasáb tartja, ami egy... SISAKBÓL lóg ki. Rendben, hogy ez még csak egy terv, de ennél én szebbet rajzolok, hát mit csinálnak azok, akiktől az Airbookot kaptuk...?

➲ Az elektromos autók egyelőre nem haladnak túl gyorsan a világuralom felé vezető sztrádán: magas gyártási költségük és vételáruk miatt eleve kevesen gondolkoznak el azon, hogy vásároljanak egy ilyen járművet, és akinek eszébe jutna, azt a rövid hatótáv messzire ijeszti. A Hiriko nevű járgány most új irányból közelít: a kifejezetten városi közlekedésre tervezett négykerekű ugyanis arra a problémára nyújt megoldást, ami immár 50 éve csak növekszik: a parkolást teszi egyszerűvé. A kétszemélyes, húsz lóerős, 2,5 méteres bevásárlóautó parkoláskor egy méterrel lesz rövidebb, kerekei pedig hatvan fokban képesek elfordulni, ami képessé teszi a Hirikót arra, hogy egy helyben megforduljon. A 16 400 dolláros kocsi a tervek szerint 120 kilométert tesz majd meg egy feltöltéssel, 50 kilométeres óránkénti sebesség mellett.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS VOL.1

Segítséget szeretnék kérni a számítógépem fejlesztésével kapcsolatban. Azt szeretném megtudni, hogy mit kéne rajta fejleszteni, ami jó a Diablo 3-hoz és még a következő 2-3 év múlva kijövő játékokhoz is? A PC-m: alaplap: Gigabyte EP31-DS3L, processzor: Intel Core 2 Duo E7400, memória: Kingmax 2048MB DDR2 x2, videokártya: GeForce 9600 GT. Szeretném kikérni a tanácsotokat, mivel nem nagyon értek hozzá. Előre is köszönöm.

JUNG DÁVID

Kedves Dávid!
Bár a konfigod jól láthatóan nem mai szerkezet, aggodalomra semmi ok. Szerintem alacsony-közepes részletességgel a Diablo III elfutna rajta, mondjuk 1440x900-as felbontásig biztosan. A problémát inkább a nagyobb gépigényű alkalmazások jelentik majd, oda már elkel a kraft mind videokártya, mind processzor terén. Jó hír, hogy a különböző hirdetési oldalakon „fillérekért" lehet már kapni négymagos Core 2 Quad processzort, egy Q9300-zal például jól járnál, hiszen viszonylag olcsón lenne egy gyorsabb központi egységed, ráadásul megspórolod – egyelőre –az alaplap- és memória cserét is. Ami a videokártyát illeti, kevés pénzből semmiképpen nem tudsz fejleszteni, hiszen a 9600GT-hez képest legalább kétszeres, de inkább háromszoros teljesítmény az, ami a következő három évre biztosan elegendő kisebb kompromisszumokkal. Én azt mondom, hogy minimum egy Radeon HD7750 az, amit illik megcélozni, ez nagyjából 30 ezer forint körüli összeget jelent. Bár manapság már a legtöbb játék képes kihasználni a többmagos processzorokban rejlő tartalékokat, a munka oroszlánrésze inkább a VGA-nak jut, így ezen a területen hosszú távra nézve nem érdemes a végletekig spórolni. Ha a CPU hűtőd az átlagnál jobb képességekkel bír, akkor egy kisebb tuningon is gondolkodhatsz, bár a használt központi egységek az idő előre haladtával egyre kevésbé partiképesek ebben.

LAPTOP PROCI UPGRADE

Szeretném bővíteni laptopom teljesítményét (processzor csere)
Laptop adat: Asus K61IC JX146D
Processzor: Intel Dual Core T4400 (2.2 GHz x2)
Nos, ezt szeretném lecserélni egy lehetőleg 4 magosra.
Terv: Intel Mobile Core 2 Quad Q9000 2GHz Socket P Processzor, vagy valami hasonlót, ha tudnátok ajánlani, azt megköszönném (hol lehet beszerezni, kb. mennyi zseton lenne stb.).

U.i. : mindenképpen 4 magos processzort szeretnék.

IMRE

Kedves Imre!
Először is érdemes megvizsgálni, hogy az adott notebookot meg lehetett-e vásárolni annak idején négymagos processzorral, hiszen ha nem, akkor elképzelhető, hogy a BIOS nem fogja felismerni az új CPU-t, függetlenül attól, hogy elméletben képes lenne-e együttműködni az alaplappal vagy sem (nem lehetetlen, hogy annak ellenére járható a dolog, hogy a BIOS nem ismeri az adott típust, ilyenkor jellemzően unknown megjelölés szerepel a CPU ID helyén). A második probléma a hűtés. Ezeket a kommersz gépeket annak idején elsősorban kétmagos központi egységek fogadására tervezték, így könnyen előfordulhat, hogy a négymagos CPU-k túlmelegednek akár már közepes terhelés hatására is, hiszen míg a kétmagosok 35W-os TDP-vel (iránymutató fogyasztással) rendelkeztek, addig a négymagosok legalább 45-tel. Szerelésnél elképzelhető, hogy teljesen szét kell szedned darabjaira a noteszgépet, hogy a hűtést is el tudd távolítani, de pár ezer forintért egy laptopokkal foglalkozó szakszerviz is biztosan megcsinálja neked. A beszerzés viszonylag nehézkes idehaza, hiszen a hazai apróhirdetési oldalakon nagyon ritkán bukkan fel négymagos mobil Core 2 Quad (akkoriban még kuriózum volt egy ilyen CPU), ezeket jellemzően vagy mintapéldányokként vásárolják a jelenlegi tulajdonosok, esetleg más noteszgépekből kiszerelve jutnak hozzájuk. Áruk nagyjából 25-30 ezer forint között mozog, nincs igazán belépő modell, csak erős vagy még erősebb van, hiszen ezek annak idején csak a legdrágább notebookokba kerültek bele. Ha itthon nem találsz megfelelő példányt, akkor érdemes az eBay-en is körül nézni, hiszen a mobil processzorokra a világ minden táján nagy a kereslet, és a szállítás se kerül sokba.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.2

Az asztali számítógépem szeretném kicsit feltuningolni. Szeretném, ha még pár évig elvinné a legjobb játékokat pl.: Crysis 3, Battlefield 3.
A konfigom:
Processzor: TripleCore AMD Phenom X3 8450, 2100 MHz (10.5 x 200)
Videókártya: NVIDIA GeForce 9600 GT (1024 MB)
Memória: DIMM1: Kingmax KLED48F-B8KU6 1 GB DDR2-800 DDR2 SDRAM (5-5-5-18 @ 400 MHz) (4-4-4-12 @ 266 MHz) (3-3-3-9 @ 200 MHz), ebből van 4 a gépben.
Alaplap: Gigabyte GA-MA790X-DS4
Mit ajánlanátok, mit kéne kicserélni?
Válaszotokat előre is köszönöm!

TAMÁS

Kedves Tamás!
Bár a processzorod a legtöbb mai játék futtatásához elegendőnek mondható, gyorsnak semmiképpen se nevezném, főleg, hogy még az első generációs Phenomok közül való. Jó hír ugyanakkor, hogyha felteszed az F10D kódjelű BIOS-t az alaplapodhoz (amelyet a gyártó magyar oldaláról is letölthetsz), akkor lehetőséged lesz akár hatmagos Phenom II X6-ot is beletenni, igaz, játékok szempontjából semmivel nem jársz rosszabbul egy négymagos X4-gyel sem. Videokártya terén neked is csak azt tudom tanácsolni, mint egy másik olvasónknak, aki szintén 9600GT-vel rendelkezik, hogy minimum egy Radeon HD7750 (30 ezer Ft) legyen az a szint, ami alá nem adod, ha fejlesztésre kerül a sor. A jövő játékait nézve a jelenlegi alkatrészeid közül először a videokártyád bizonyul majd kevésnek, aztán nem sokkal utána jön a processzor is, viszont inkább előbbire költs többet, mint az utóbbira, ha a keret nagyon szűkös.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.3

Szeretném a régi gépemet felturbózni a mai játékokhoz. Paraméterek:
CPU: AMD Athlon X2 240 2.8 Gb
Memória: Kingston 2x2 Gb
Videokari: Nvidia Geforce G210 512 Mb
Alaplap: Asrock N68C-S UCC
Mit cseréljek ki, és mi maradjon? Árakat is kérek.

IMI

Kedves Imi!
Viszonylag egyszerű helyzetben vagy, hiszen a jelenlegi gépedből egyértelműen a videokártya az, amely meggátol abban – méghozzá nagyon –, hogy a legújabb játékokkal játszani tudj. Bár a processzorod is lassacskán csereéretté válik (az alaplapodhoz tartozó 1.50-es BIOS feltelepítése után akár hatmagos Phenom II X6-ot is tehetsz idővel a helyére, csak figyelj a hűtésre!), jelenleg bőven elég megszabadulni a G210-es GeForce-tól, és a helyére tenni mondjuk egy Radeon HD7750-et, mint megfizethető (30 ezer Ft az ára), hosszú távon is életképes videokártyát. Az összes többi alkatrész maradhat jelenleg, a processzor cserén pedig ráérsz jövő év elején gondolkodni.

VIDEOKÁRTYA CSERE

Helló, PCguru!
Szeretném a napokban kicserélni a gépemben a videokártyámat.
A gépem: Proci: AMD Athlon II X3 2,91 GHz.
Alaplap: az asrock pontosan nem tudom.
Ram: Kingmax 2x2 GB ddr3 1600 MHz (hűtőbordás ramok).

Vinyó: 320 GB.
Videokártya: VTX3D Ati Radeon HD 5670 1 GB GDDR5 X edition.

A videokártyák, amik közül kéne választani egy ASUS Ati Radeon HD 6770 1 GB és egy Ati Radeon HD 7750 1 GB-os. A kettő közül melyik lenne jobb pl: egy Assassin's Creed Revelations futtatására? Mostanában ezzel a sorozattal játszom, meg majd a jövő hónapban megjelenő Prototype 2-vel szeretnék. Amúgy az alaplapom PCI Express x16-os foglalatú. Üdvözlettel: hű olvasótok, **FORISEK FERENC**

Kedves Feri!
Bár a két videokártya hasonló teljesítményre képes a jelenlegi játékok esetében, én mindenképpen a HD7750-et venném meg alacsonyabb fogyasztása és fejlettebb architektúrája miatt.

GÉPÖSSZERAKÓSDI

Sziasztok! Új gépet akarok összerakni, és az lenne a kérdésem , hogy a kiszemelt gép elvinné-e a szebb játékokat (pl. Nfs: The Run, BF 3, Max Payne 3, stb.) maximális, vagy ha nem, esetleg normál grafikai beállítások mellett. Minden alkatrészt én választottam, de nem tudom jó-e az összeállítás, íme a gép:

- Alaplap: Gigabyte GA-H61M-D2H-USB3,
- CPU: Intel core i5 2500k box 3.3 GHz vagy AMD FX8150 boxed 3.6 GHz, de ha az utóbbi a jobb, ahhoz már másik alaplapot kell választani.
- CPU hűtés: ?
- Ház: M-Tech FM12A-BK LED kék táp nélkül
- Táp: M-Tech 800W 12cm black ed, vagy ha elég a 600W, akkor egy Akyga 600W 12cm fan.
- RAM: 8Gb DDR3 1333Mhz Kingmax kit (2x4Gb)
- HDD: Seagate 250Gb 7200rpm 16Mb S-ATA3
- DVD ROM: Samsung sh-222bb/BEBE DVD-RW SATA
- VGA: NVIDIA GeForce 8800 GTX (ha nagyon muszáj, GTX 560 ti vagy Radeon HD6870)
- Operációs rendszer: Win 7 Ultimate 64-bit.

Előre is köszönöm a válaszodat. **EDITH**

Kedves Edith!
A két processzor közül a Core i5 mindenféleképpen gyorsabb, a dobozos változathoz járó gyári hűtő pedig elegendő alapórajelen az egység lehűtésére, úgyhogy én nem gondolkodnék egyelőre másik cooler beszerzésén. Se az M-Tech, se az Akyga tápegységeket nem ismerem, vélhetően az áruk miatt kerültek be a keretbe, én inkább egy jóval márkásabb (Corsair, Chieftec, FSP, Coolermaster, stb.), de papíron kisebb teljesítményű tápegységbe ruháznék be, hiszen ehhez a konfigurációhoz bőven elegendő egy 400W körüli táp. A GeForce 8800GTX-et nem igazán értem, hogy kerül a képbe, hiszen egy lassan 6 éves VGA-ról beszélünk, amely teljesítményét tekintve ugyan még az alsóbb régiókban becsülettel helytáll, de fogyasztása a mai mezőnyhöz képest az egekben van, nem beszélve a hőtermeléséről és a méreteiről. Gondolom, jelenleg ilyen videokártyával rendelkezel, ezért nem feltétlenül szeretnéd lecserélni. Alapjában véve el lehet vele játszani kisebb felbontásban, kompromisszumos beállításokkal, de nem látom értelmét, hogy megvegyél egy ilyen öreg csúcskártyát, ha a gép többi része vadiúj alkatrészekből tevődik össze. Én mindenképpen új videokártyába invesztálnék, hiszen gondolj bele, jó pár évet el kellene menniük, és ellentétben a letűnt csillaggal (8800GTX), ezekre legalább 2, de nem ritkán 3 év garancia van. Az általad kiszemelt VGA-k közül a GTX 560Ti a gyorsabb, de nagy kérdés, hogy ér-e közel 10 ezer forinttal többet (58 ezer Ft) a HD6870-nél (50 ezer Ft). Érdemes pár tesztet átfutni (esetleg a miénket is, ha kezedbe akad egy régebbi szám), mert erősen játékfüggő, hogy mekkora a lemaradása a Radeonnak. Az Asus-nál ugyanakkor a Max Payne harmadik részét mellékelik a GTX 560Ti mellé, ráadásul az egyik legolcsóbb GeForce az övék, így – tekintettel arra, hogy az említett játék szerepel a listádon – érdemes lehet megfontolni a megvásárlását.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.4

Szeretném rászánni magam egy gépfejlesztésre (esetleg új gép, ha rossz a helyzet). Az ár nem a leglényegesebb, fontosabb a teljesítmény.

Jelenlegi gépem:
Alaplap: Asus P5K
Processzor: Intel Core 2 Duo 3GHz
Videó kártya: Asus HD 6850
Ram: 2 giga
Winchester: 2x1 terra

Szerinted mit kéne újítani egy jó játékgéphez? Az én meglátásom szerint a ram a leggyengébb láncszem, a videokártyát pedig még nem szeretném cserélni. Mit ajánlasz?
SHAI-HULUD

Kedves Ferenc!
Természetesen, a Guru ÁlomPC-ben található gépek összeállításánál kiemelten fontos szempont volt a kiegyensúlyozottság. Mindazonáltal a te gépedben én még a videokártya csere előtt megválnék a tápegységtől, mielőtt zsinórban a harmadik VGA elfüstölését is kénytelen leszel végigkísérni. Ajánlott márkákat és típusokat találsz mindig a Mentőövben, de mazsolázhatsz az ÁlomPC konfigurációiban látottak közül is. A 2 GB memória szinte biztos, hogy karcsú lesz az élvezetes játékmenethez magasabb részletesség mellett, igaz, a DDR2 modulok nem annyira olcsók, mint modernebb társaik, így a bővítés belekerülhet 8-9 ezer forintba is. A Core 2 Duo elegendő a Diablo III-nak, de videokártyából sem kell feltétlenül a legerősebbet választani, hiszen az alsó-középkategóriás példányok már bőven elviszik a játékot akár 1920x1080-as felbontásban is. Én azt mondom, hogy figyelembe véve a jelenlegi géped paramétereit, egy Radeon HD7750-nel jársz talán a legjobban 30 ezer forint körül.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.5

Olvasgattam mostanában több PCGuru számot, abban kifejezetten a Te tanácsaidat, és éppen ezen felbuzdulva vettem a bátorságot, és írtam most Neked! Tanácsodat szeretném kérni a PC-mel kapcsolatban, mely az alábbi összetevőkből épül fel:

Alaplap: Gigabyet Ga-P35-DS3
Proci: Intel Dual Core E2200
VGA: ATI Radeon HD2900Pro 512 MB
RAM: 2x1GB Super Talent és 2x1GB Kingston HyperX (mindkettő DDR2 800MHz)
SSD: OCZ Vertex 3 120GB
HDD: Seaget Barracuda 250GB
TÁP: FSP BlueStorm II 500W
Proci hűtő: Arctic Cool Freezer Pro7

Két kérdésem lenne, amiben ha tudnál segíteni, nagyon megköszönném:

1., Olvastam a neten egy tesztet, ahol éppen azt a procit tuningolták, ami nekem is van, és extra hűtés nélkül simán 3GHz fölé tolták. Próbálkoztam én is a tuningal, de sajnos akármilyen értékeket állítottam is be, mindig default módban újra indult a gép! Mi lehet szerinted a gond?!

2., Nagy kedvencem a Max Payne trilógia, melynek első 2 részét végigjátszottam többször is, és most sikerült megszerezni a 3. részt. Feltettem, el is indult, de valamiért szellemképes - főképp az átvezető videók - illetve időnként csíkos a kép?! Mitől lehet ez szerinted, illetve mi lehet a rendszeremben a gyenge láncszem? Elegendő lenne egy erősebb VGA-ra váltanom - akkor tudnál ajánlani egyet, ami nem 100 ezrekbe kerül? - illetve elegendő-e csak esetleg VGA-t vagy procit cserélni? Esetleg egész gépet kellene?! :-/

Várom válaszod, segítséged, és további sok sikert kívánok Neked és az újságnak is! Nagyon jók vagytok.
JANÓ

Kedves Janó!
A régebbi Gigabyte alaplapok négy memória modullal nem voltak igazán tuning barátok, de valószínűleg a RAM órajelet felejtetted el visszavenni (DDR2-533-as beállításra mondjuk). Nem akarlak ugyanakkor lebeszélni a túlhajtásról, de sajnos 3 GHz-en, bár érezhetően gyorsabb lenne a rendszer, a mai játékokhoz még mindig gyenge lenne az a processzor, magas órajel ide vagy oda.

Ha tudnál szerezni használtan egy Core 2 Quad CPU-t, az lenne a legegyszerűbb és leginkább költséghatékony megoldás, hiszen, ha modernebb központi egységet szeretnél, akkor az alaplapot, a memóriát és értelemszerűen a processzort is el kellene adnod. A videokártya cserének csak ezek utána lenne értelme, mondjuk egy HD7750-nel nem járnál rosszul, és a fogyasztásod is nagy mértékben csökkenne.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Az idei olimpiai játékok nem sokkal azután érnek majd véget, hogy az újság megjelenik, azonban a levrov írásakor még éppen csak elkezdődtek a megmérettetések. Nem tudom, ki hogy van vele, én ilyenkor minden szabad percemet olyan sportok bámulásával töltöm, amik miatt amúgy egy fikarcnyit sem lelkesedem. Például női torna, általában a hideg kiráz tőle, vagy az evezés, ami szerintem az univerzum legunalmasabb sportja (legalábbis nézni mindenképpen az). Talán az a tudat, hogy az itt versenyző emberek négy éven keresztül minden napjukat arra a fél percre, vagy 2 napra tették fel, ameddig a versenyszámuk tart. Hihetetlen drámák és fantasztikus pillanatok vannak még egy érdektelennek tűnő előfutam vagy selejtező közben is, és a döntők emberpróbáló pillanatairól ne is beszéljünk. Én szurkolóként, méghozzá meglehetősen visszafogott szurkolóként is a szívroham határáig tudom hajszolni magam egy-egy azeri súlyemelő vagy német távolugró miatt, el tudom képzelni azokat, akiknek egy családtagja vagy barátja versenyez. Jól kitalált dolog ez az olimpia, már ezért megérte, hogy a görögök korábban akkora nemzet voltak.

KIMARADT

Helló!

Megint a kezembe került egy előző évi PC Guru, az, amelyikben az év legjobb gyűjtői kiadásait mutattátok be. Már akkor is hiányoltam belőle valamit, csak akkor még nem jöttem rá, hogy mi az. Most ránéztem a polcomra, és eszembe jutott, hogy mire gondoltam. Nem is tudom, miért tartott ilyen sokáig, hiszen az egyik kedvencemről van szó, aminek nagyszerű volt a gyűjtői kiadása. A Witcher 2-ről beszélek, szerintem méltatlanul maradt ki a Top10-ből. Volt benne Geralt szobor, térkép, póker (kártya és kocka is), artbook, soundtrack, bónusz dvd videókkal, dlc, kézikönyv, papírból összerakható figurák, érmék a játékból, és még sok minden.Ez mégis hogy maradhatott ki? Értem én, hogy erős volt a mezőny, na de akkor is...

Üdv, és minden jót!

MARTIN

Jó kérdés, nem tudom, hogy maradhatott ki, de nagyon nehéz ám ilyen listákat összeállítani, elkerülhetetlen, hogy ne legyen valami olyan, ami szerintünk nem, szerintetek meg de. A Witcher 2-nek minden játékos polcán helye van, és a legszebb az egészben, hogy szerintem a szobor tök felesleges (nemcsak a Witcher, minden játék esetében), így az sem került nagy hátrányba, aki az alapváltozatot vette meg, abban is volt mindenféle extra. Egyezzünk ki abban, hogy a Witcher 2 a megosztott tízedik volt a listán, ami már pont nem fért be az újságba.

AZ ATTÓL FÜGG

Kedves Guru!

Tanácstalan vagyok. Abban szeretném a segítségeteket kérni, hogy érdemes-e most megvenni a Grand Theft Auto IV: The Complete Edition c. játékot Xbox 360 konzolra. Nektek mi a véleményetek erről?

RD.MARCI

Kedves Marci! Attól függ ez az egész, hogy amúgy szereted-e a GTA-sorozatot. Én egy fillért sem adnék érte, de főleg azért nem, mert nekem az első két rész a mérce, és annál jobban még egyik sem tetszett, de ez az én véleményem egyik fele csak. A másik fele meg az, hogy a GTA IV kiváló játék lehet mindenkinek, aki nem olyan, mint én vagyok, és ha most veszed meg, az ugyanolyan, mintha a megjelenéskor tetted volna, hiszen nincs semmi, ami miatt azt mondhatnánk, hogy a játék vesztett volna az értékéből. Szóval bukni semmiképp nem fogsz a vásáron, ha meg nem tetszik majd, akkor örülj, hogy nem tizenvalahány ezer forintért szereztél tapasztalatot.

KÉRDÉSSOR

Helló, Miguel!

A Már régóta gyűlnek bennem a kérdések, és most elhatároztam, hogy billentyűzethez nyúlok. Sok (nem kevés) kérdésem van, ezért kezdjük az egyszerűbbekkel: miért mindig hajnalban írod meg a Levrovot? Már nagyon sokszor hanyagoltál el kérdéseket mondván: „Istenuccse, ha nem hajnali 2 óra lenne, akkor..." vagy „Hej, de gonosz tud így lenni az ember hajnali 5 órakor". Aztán: a szerkesztőségben a többiek, hogy viselik el a folytonos sértéseidet? Ha nem lenne igaz, hogy Chrisen van egy kis túlsúly talán még a védelmére is kelnék! A 2012/07-es számban viccelődtél azzal, hogy Chris Chuck Norrissal harcolt meg még időszámításunk kezdetén az állásáért (ez nem kérdés, hanem figyelmeztetés), namármost azok az ember akik Chuckkal újat húznak, azok nem sokáig húzzák! Ha igaz, amit írtál, lehet, hogy Chrisnek is amiatt ereszkedett meg a hasa, mert Chuck vesén rúgta. Az emberek bármit megadtak volna az állásodért, amíg a Gurunál voltál, miért mentél el? Lehet, hogy unalmas minden nap kockára játszani a fejed, de szerintem még mindig sokkal jobb, mint unalmas atomfizikusokkal meg Nobel-díjasokkal interjúkat készíteni. Ha csak a fizetés miatt, ha valaki én tökéletesen megértem, de még te írtad, hogy nem irigykedsz senkire, mert a mostani

életed pont abban a fázisban van, amelyik a legjobb (már nem emlékszem rá, hogy pontosan mit is mondtál). Hogy működik a hónap levele dolog? Aki megnyeri, annak írsz egy e-mailt, hogy mondja meg a nevét és a címét, hogy oda tudjad postázni az ajándékot? Gurus pólót venni is lehet vagy csak nyerni? Már régóta fenem a fogam egy pólóra. És végül: nyertünk a családommal a lottón, bár nem a legnagyobb összeget azért nem is keveset (nem írok adatot, de azért dicsekvésként: 6 nulla van mögötte), te, ha megnyernéd, mondjuk, az 5-ös lottót mit kezdenél a pénzzel (asszem 500 000 000 Ft körül van a nyeremény) Ezek lettek volna a kérdések!
Üdv: **SEBI**

Ui.: Ugye nincs semmiféle limit afelől, hogy hány karaktert tartalmazhat maximum egy levrovos levél?

Hogy miért mindig hajnalban írom? Mert nappal vagy dolgozom, vagy a családdal vagyok (esetleg alszom, igen, nappal, bármikor, amikor csak alkalom van rá), és persze azért, mert szeretek mindent az utolsó pillanatra hagyni. A sértések miatt nem aggódom, nagyjából mindenkinél több vagyok egy húszassal, van akinél kilóban, van, akinél magasságban, IQ-ban meg ugye mindenkinél (még úgy is, hogy a többiek értékeit összeadtam, hehehe). Az egyetlen ember, akivel nem szemétkedek, az Zoli, a főnökünk, ő viszont legalább három méter magas. Amúgy meg tudják ám, hogy csak viccelek, és nagyjából én is ugyanennyi savat kapok, csak ugye arra nincs külön rovat az újságban.

Azt hiszem, arról már írtam, hogy miért hagytam ott a szerkesztői széket, de lássuk, most tudom-e ugyanazt hazudni: kellett a kihívás, Wilson pedig minden hónapban lead tíz százalékot a fizetéséből, cserébe azért, hogy ő dolgozik most a korábbi helyemen.

Azt is írtam korábban, hogy nekem pont jó úgy, ahogy a saját életem alakul, így nagyjából teszek arra, hogy másnak milyen jó – mármint örülni örülök mások sikerének, de egy csepp irigység sincs bennem. A hónap levele úgy működik, ahogy mondod, írok a nyertesnek (általában egy hónapon belül, szóval nem sietem el), aztán postára adjuk a csomagot. Gurus pólót venni egyelőre nem lehet, de már régóta tervezzük, hogy teszünk a webshopba gurus dolgokat, pólót, törölközőt, tangabugyit, de amennyire tudom, ez egyelőre csak terv. Ha egyszer nyerek a lottón, akkor... Hát nem tudom. Van egy csomó ötletem, ezek között néhány teljesen hétköznapi, mint hogy körbeutazom a világot, meg veszek egy HATALMAS tévét, amin a világ minden csatornáját fogni lehet (tudom, hogy az nem tévéfüggő, de értitek). De van olyan is, ami talán nem sok mindenkinek jut eszébe, például hogy egy betonnal megrakott teherautóval járom az ország útjait, és jól móresre tanítom a szabálytalanul előző őrülteket, akik minden héten halálközeli élményeket okoznak nekem. (Van amúgy korlát: 17 000 karakternél ne legyen hosszabb a levél, nagyjából annyi ugyanis a levrov terjedelme.)

VAN, AKINEK A REKLÁMOK HIÁNYOZNAK

Kedves Gurusok!
Először is, nagy gratula az elmúlt 20 évhez! Hogy őszinte legyek, nem örültem túlzottan, mikor az 576 konzolmagazinja megszűnt, és ti jöttetek a helyükre. Alapból konzolos vagyok, a PC sajna hidegen hagy. De mindegy is ez, a lényeg az, hogy hála az égnek nem kellett megbánnom, mikor előfizettem (újra) a Gurura. Fantasztikus cikkek, érdekes hírek, a legjobb szakvélemények, sorolhatnám még. Szóval még egyszer tiszta szívből gratulálok ehhez a sikerhez, és csak így tovább!

Amiért viszont most írok, az valami egészen más. Nemrég jöttem haza Angliából, egész pontosan Dél-London környékén voltunk egy lakókocsiparkban az évfolyammal. Minden nap eléggé kimerítő programokon vettünk részt, amelyek után felüdülést jelentett a lakókocsinkban egy kis tévézés. Megdöbbenten kellett tapasztalnom, hogy minden reklámszünetben volt minimum kettő játékreklám. Azt hiszem, épp a Lollipop Chainsaw-t meg a Resi 6-ot nyomatták nagyban, meg még néhány nagyobb címet... Tehát kérdésem az volna ezzel kapcsolatosan, hogy nálunk, Magyarországon miért nincs a médiában játékokról reklám? Rossz a PR? Vagy van valami szabályzat az ORTT-nél erre? Vagy hozzánk be se jutnak külföldről ezek a reklámok, mert nem vesszük őket? Ha valóban így van, miért nem vesszük őket? Válaszaitokat már nagyon várom, és előre is köszönöm!
Hűséges olvasótok, **V. OLIVÉR**

Először is a többiek nevében is köszönöm a kedves szavakat, no meg a meghosszabbított előfizetést is. A reklámokkal kapcsolatban jó a megfigyelés, valóban az van, hogy külföldön olyan nézett események szünetére időzítenek egy-egy reklámot, mint mondjuk egy SuperBowl, vagy egy NHL-döntő (hirtelen nem tudom pontosan, talán a CoD aktuális részének trailere futott le, mindegy is).

De nem kell nagy tudornak lenni a magyarázathoz: a tévés reklám drága. Nem lennék meglepve, ha egy percnyi reklámpénzből kellene kihozni egy nagyobb cím teljes kampányát, így talán érthető, hogy az amúgy is a felszínen maradásért küzdő hazai forgalmazók inkább nem élnek ennyire nagy lábon. Az EA és a leghíresebb magyar bolthálózat egyszer talán akciózott együtt, de amíg a legjobb nevekből is pár ezer darab fogy, addig bizony csak akkor lesz játékok reklámja a tévében, ha te belelógatsz valamit a készülékbe. Sajnos.

ELMÉLKEDÉS

Tiszteletem.
Anno 13 éves korom előtt, számomra csak a kézi tetrisz és a piacon vásárolható sárga kazettás Nintendo létezett. Nagyon szerettem ezeket gyűrni. Majd 2002 telén, karácsonyra, szüleim megleptek, egy akkor még viszonylag újnak számító P4-es számítógéppel. Eleinte persze nem nagyon értettem mi micsoda rajta, de hamar beletanultam az alapokba, természetesen a hajtó erőt leginkább a játékok jelentették, amiknek a hatása és varázsa még mindig bennem él, pedig azóta már eltelt 10 év. Az a bizonyos karácsonyi nap természetesen megváltoztatta életem pályáját, innentől már tudtam mi az, ami érdekel, amit szeretek, és amit tanulni akarok. Így jutottam el oda, ahol most vagyok, de nem is ez a lényeg.

Tíz éve még a játékok olyan hatást gyakoroltak rám, és szerintem sok más emberre is, sőt van, akire még régebb óta, ami felejthetetlen, stílusos és örök. Ez mára már teljesen kihalóban van. (Ez persze saját szempont). Nem igazán tudom, hogy csak én öregszem-e, mindenesetre azt tudom magamról, hogy gyermeki énem igencsak életben van még, vagy esetleg a játékokkal van valami baj. Az utóbbira tippelek. Hiába van áll leejtős grafika, néha még eget verően jó story, valamiért semmi sem képes azt adni, mint pl. a Warcraft3, Half-Life első része, stb... Kíváncsi lennék rá, ha ma lennék 13 éves, és ma csöppennék bele ebbe a világba, a mai játékok képesek lennének-e arra, amire 10 éve. Ezt persze sose fogom megtudni, de jó lenne tudni, hogy a mai fiatalok, akik frissen csöppentek bele ebbe a világba, miként élik meg ezt valójában. Akkor megtudnám, hogy mi is a valós oka, a varázs elvesztésének. **ZOLI**

Na, ha igazán kíváncsi vagy rá, lapozz a hónap leveléhez, ott a válasz. Legalábbis az egyik válasz, mert a másik az, hogy azért a videojáték egy szórakoztató műfaj, így belefér egy kis gyökértelenség is: ha valaki nem akarja ismerni a régi nagyokat, akkor az az ő baja, és örüljünk, hogy legalább a mostani termésben talál magának megfelelőt. Azt sem szabad elfelejteni, hogy ma már nem ugyanaz van, mint 2002-ben (amikor akkori fiatalként te belecsöppentél ebbe a világba), sőt – mikor én játszani kezdtem (1986-ban, atyaég), már biztos akkor is voltak, akik szerint én csak az új hülyeségeket toltam a csili-vili C64-en, hah, bezzeg a játéktermi gépek, az csak az igazi művészet... Nem tudom, átmegy-e amit mondani szeretnék. Persze, jó lenne, ha mindenki úgy kezdené, hogy leül a Spacewar elé, sőt lenyom pár meccset egy katódsugárcsöves szórakoztató eszközzel, és aztán szépen végigmegy a legnagyobbakon. Ugyanakkor ez nem a KRESZ, de még csak nem is művészettörténelem. Ha valakinek tetszik egy játék, ne rontsuk el az örömét azzal, hogy elkezdünk a fülébe duruzsolni valami másról, ami őt nem is érdekli.

REVIZIT

Sziasztok, Gurusok!
Látom sokszor teszteltek játékokat konzolon, és értem, hogy sok esetben arra jönnek ki először a software-ek, de nem nagyon szoktatok revisitelni semmit. Jó lenne, ha kijön a PC-s verzió, ránéznétek és leírnátok, milyenek lettek a PC specifikus beállítások, irányítás, teljesítmény...
PC FTW! **REKETTYELOVAG**

Én nem tudtam róla, de a szerkesztőség egyéb tagjai másodállásban gondolatolvasók: ha picit lapozgatod az aktuális számot, találsz majd egy GhostRecon: Future Soldier cikket, na, az pont ilyen, mint amiről te beszélsz. Jó, mi?

EGY KOLLÉGA FIA

Szia, Miguel!

Nagyon sokat gondolkoztam már azon, hogy miről is írjak neked, és az idő múlásával egyre több dolog jutott az eszembe, és ezt szeretném neked pár pontban leírni.:)

1.) Na, akkor kezdeném is. Az első aprócska észrevételem az volt, hogy a mostani számotokban (2012/08) egy új cikkíró van, nevezetesen Greg5. Az előző számaitokban nem is láttam még egyszer sem, hogy írt volna tesztet, vagy bármilyen cikket. Szóval, hogyha őt sem zavarja, akkor légy szíves megosztanád velem/velünk, hogy hogyan került be a Guruba?:D
(Ha már régebb óta benn van, és csak én voltam a vak, akkor bocsánat, hogy nem vettem eddig észre, kb. 1,5 éve vagyok a Guru olvasója.)

Greg5 régi motoros pedig, csak egy ideje nem írt már a Guruba, de korábban rengeteget dolgozott nekünk, ennek nyoma is van a PC Guru Online-on, a tesztek tekintélyes része mellett szerepel a neve. A korábbi szerkesztőváltás környékén indult el egy másik úton, és magam is örömmel láttam, hogy ismét nekünk is írt cikket. Mivel már annyira sem vagyok benne a szerkesztőségi mindennapokban, mint amikor még pénzt is kaptam érte, nem tudom, hogy a jövőben mennyire lesz rendszeres a szereplés, de ha pozitívak a visszajelzések, és Greg is úgy akarja (meg persze Bate és Wilson), akkor hajrá.

2.) Apukám is újságszerkesztő így tudom, hogy mennyi probléma van azzal, hogy összerakjatok egy magazint. Apa itthon dolgozik, ide kapja meg levelekben a cikkeket, amiket be kell tennie az újságba, meg a képeket is. Egyszer már segítettem is neki, azzal, hogy a képeken a színeket beállítottam úgy, hogy kiegyenlítsék egymást. (Pl. az egyik kép nagyon sárga volt, akkor lejjebb kellett venni a sárgát, és mondjuk a zöldet kicsit feljebb, és akkor szebb lett a kép.) Ennek biztos van valami különleges neve, de nem jut eszembe.:)

Van neki, úgy hívják, hogy képmachinálás, színizélés, vagy a legismertebb, a szívás. Valójában tényleg van neki, és ha a levrov újságba kerülése előtt elolvassa valaki azt, amit most ide írok, valószínűleg be is kerül a helyes válasz, ami: a képszerkesztésért felelős kolléga.

Viszont apukádnak innen is bajtársi kézfogásunkat küldjük, illetve üzenjük, hogy nem szép dolog a gyerekmunka, és nagy szerencse, hogy nem bányász a hivatása.

3.) Miguel, ugye tudtad, hogy szinte mindig meg tudsz nevettetni engem?!:D Remélem, nem csak én vagyok ezzel így. Nagyon szeretem a poénjaidat, és a cikkeidet is mindig élvezettel olvasom. Szeretem azt is, hogyha a többi Gurus poénkodik, de szerintem te valami mókamesternek születtél, mert a tieiden hangosan felröhögök.:D

Az jó, ha tetszik, bár az emberek mindig nevetnek, ha sokat iszom.

4.) Beceneveitekkel kapcsolatban csak annyi lenne a kérdésem, hogy hogyan választottátok ki őket? Mert én találkoztam kettővel. Az egyik a tiéd, mint egy focista, a másik Bate-é, csak úgymint Bateman, Ő meg egy színész. Sajnos a vezetéknevére nem emlékszem.:(

Ezt már elég sokszor megválaszoltam, és talán már azt is megígértem, hogy soha többet nem mondom az igazat, szóval én azért lettem Miguel, mert korábban narancsot szedtem egy festői Dél-Spanyol városkában, Bate meg főiskolai tanulmányai során előszeretettel jelölte meg a dolgozatok válaszai közül a bét. De, komolyan.

5.) Örömmel láttam, hogy Midnite ebben a számban több cikket írt, mint pl. a múlt haviban. Remélem ez hosszú távon is így marad.^^
Ennyit szerettem volna megosztani veletek. Ja, még annyit, hogy eszméletlen jó a magazin, csak így tovább!
Minden jót nektek,

MÁTÉ

Az utolsó kérdéssel kapcsolatban az a teljes valóság, hogy dönteni kellett: Midnite többet ír, vagy a cikkei helyére egészalakos képeket teszünk be róla, és indítunk kellemesen egyhangú Gamer Csajok című rovatot a főszereplésével. Sajnos az előbbi lett, a vita közben előkerült valami a női egyenjogúságról is, szóval bárki is jött elő elsőnek ezzel a hülyeséggel, nagyon szépen köszönjük neki, kiváló ötlet volt. Ennyi lett volna erre a hónapra, de legközelebbre valaki írja meg, hogy lehet dupla bicskaszaltót ugrani fél csavarral, mert szerintem az ilyesmi az ördög műve.

HÓNAP LEVELE

Sziasztok!!

Már régen billentyűzetet akartam ragadni, hogy megírjam nektek a rövidebb véleményemet a kedvenc magazinomról. Na jó, nem olyan régen, 2008-ban, amikor kézbe vettem az első PC Gurut és elámultam, mint aki még nem látott ilyet. Nem is láttam. Sajnos nem abban a korban születtem, amikor a pizzával és kólával édesített Starcraft és Diablo LAN partik voltak az igazán jók, hanem abban, amiben most élünk. Tizenhárom éves fejjel szerintem azon kevés gamer között vagyok, aki ugyanúgy tiszteli az old school játékokat, mint egy felnőtt, aki azokon nőtt fel. Egy nap olvasgattam ugyanis egy cikket (Retro cikk, a Guru fajta) erről, és odajött egy hozzám hasonló elvetemült kocka, valami efféle szöveggel: „Mi a jó az ilyenben? Nézz rá, milyen ronda! Inkább Codozzá', az a menő, nem ez a millenáris szemét!".

Elmosolyodtam, majd hátralapoztam a Guru legelejére, Bate bevezetőjébe. Majd végigmutattam a kedvenc szerkesztőim képein. Bate, Miguel, Chris, na de ott van még természetesen Midnite, Chocho, és még sok más. Majd ennyit mondtam: „Ők ezen nőttek fel, és nekem elhiheted, hogy amíg a CoD pár év múlva eltűnik, addig a millenáris szemetekre sokmillióan fognak emlékezni, akár még egy fél évszázad múlva is." Úgyhogy inkább maradok még egy pár évet a Guru mellett, hogy gyarapítsam magam azzal, amit ti jónak tartatok (no, meg nevetek Miguel szarkasztikus poénjain, vagy Bate multi-fóbiáján). Kívánok nektek a 20 év mellé még annyit, és azt, hogy rajtatok ne fogjon a világvége!

Üdv: **amadeus**

Egyrészt köszi, főleg Midnite nevében, hogy simán annyinak nézed, mint Christ, mi az a tíz évecske barátok között. (Tudom, nem úgy értetted, de a nők... Na, majd meglátod.) Egyrészt sajnálhatod, mert tényleg nagy idők voltak, másrészt egy darabig én is sajnáltam, hogy nem egy olyan korban voltam fiatal, amikor a Black Sabbath csak előzenekar volt, de aztán rájöttem, hogy ezen kár keseregni. Főleg azért, mert pizzát rendelni és betölteni a Diablo második részét sokkal könnyebb, mint Ozzyt meggyőzni arról, hogy megint csak felvezető zenész legyen. Persze nehéz, ha nincs egy olyan haverod sem, aki ugyanerre vágyna, de a neten néhány fórumot végigolvasva tuti találsz valakit, akinek ugyanez kell. A pincében tartott LAN-party sem volt rossz, de annak is van egy hangulata, ha valaki olyannal játszol, aki a Föld túloldalán él. Minden kornak megvan a maga szépsége, csak van, amikor kicsit jobban oda kell figyelni, hogy megtaláld.

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Splinter Cell: Double Agentet és egy Command & Conquer 3-at, egy PC Gurus pólót és egy Blizzardos kulcstartót ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu email címre!

Negyedéves előfizetési akció a PC Gurunál!

Választható bónusz játék + negyedéves előfizetés

Új előfizetőknek: 5970 Ft

Meglévő előfizetőknek hosszabbítással: 5490 Ft

Választható játékok a negyedéves előfizetés mellé:

KERESD A PC GURU WEBSHOPBAN!

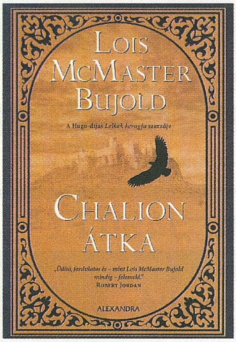
www.pcguru.hu/webshop

pcguru webshop

LOIS MCMASTER BUJOLD

Chalion átka

regény • Alexandra



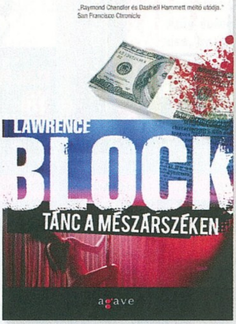
A Chalion átka egy nehéz sorsú exlovag, Lupe dy Cazaril történetét meséli el. Hősünk a regény elején Iselle hercegnő titkára lesz a cardegossi királyi udvarban, és hamar kénytelen szembesülni azzal, hogy csak a sötét mágia segítségével lesz képes megóvni a rábízott nemes hölgyet. Bujold regénye visszafogott, de mégis fordulatos fantasy, amely inkább a karakterekre és az intrikákra helyezi a hangsúlyt az „akció" helyett. Igazi felüdülés a tucatregények között.

LAWRENCE BLOCK

Tánc a mészárszéken

regény • Agave Könyvek

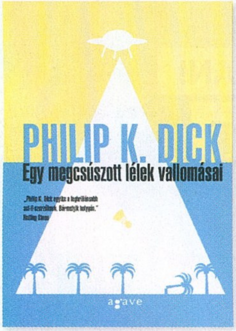
Augusztusban már a hazai könyvesboltok polcain is megtalálható lesz Lawrence Block Matt Scudder sorozatának kötete, amely a megjelenését követően elnyerte a rangos Edgar Ellen Poe díjat is, nem véletlenül, hiszen a széria talán legjobb részéről beszélünk. Kőkemény krimi, ami ezúttal a New York-i szexipar legmélyére kalauzolja el a főhőst, az olvasóval együtt. Még akkor is érdemes belevágni, ha nem olvastad az előző nyolc kötetet.



PHILIP K. DICK

Egy megcsúszott lélek vallomásai

regény • Agave Könyvek

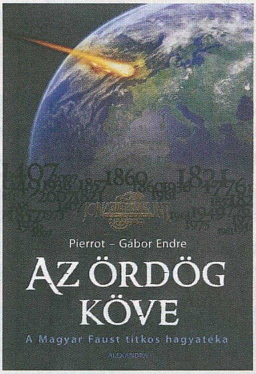


Az Agave könyvek továbbra is a Philip K. Dick regények megbízható szállítója, és idén nyáron sem hagytak minket cserben, hiszen megjelent az Egy megcsúszott lélek vallomásai, amely az '50-es évek Amerikájának kisvárosi létét mutatja be. Jack Isidore egy fura alak, akit testvére és annak férje kénytelen-kelletlen magához vesz. És ekkor kiderül, hogy nem Jack a legfurább ebben a famíliában...

PIERROT – GÁBOR ENDRE

AZ ÖRDÖG KÖVE

Alexandra • 448 oldal • 2990 Ft

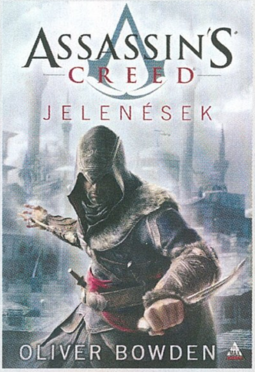


Tavaly nyáron (PC Guru 2011/7-8) már bemutattuk nektek a Jumurdzsák gyűrűje című regényt, amit Pierrot és Szélesi Sándor írt a hasonló című, 2007-ben megjelent kalandjátékból. Amit akkor még csak sejteni lehetett, az idén augusztusra valósággá vált, azaz „megszületett" a Jonathan Hunt kalandok című regénysorozat, aminek Az ördög köve a második kötete. Főhősünk ezúttal is New York Times újságírójaként tevékenykedő Jonathan Hunt, aki az egri kalandot követően most Debrecenben akad egy furcsa, a múltban gyökeredző rejtély nyomára. Na persze csak az után, hogy megismerkedik egy csinos atomfizikusnővel, akinek az öccse rejtélyes körülmények között eltűnik. Pierrot ezúttal Gábor Endrével közösen vetette papírra Hunt legújabb nyomozását, s noha a történet ezúttal talán nincs olyan izgalmas, mint a Jumurdzsák Gyűrűjében, azért a több évszázadra visszanyúló rejtély, és a titokzatos lebkő utáni hajsza így is kellően érdekes olvasmány, remek ifjúsági irodalom, amit bátran merünk ajánlani a fiatalabb és idősebb olvasóinknak is. Már csak azért is, mert nagyon kevés hasonló műfajú kötet játszódik hazánkban, pedig ez a tény még különleges zamatot is kölcsönöz Az ördög kövének (amit még az sem ront el, hogy a főhős egy amerikai lap munkatársa). A szerzőpáros munkája kellemes és könnyed kikapcsolódást biztosít, így a könyvet a meglehetősen vaskos „kiszerelés" (448 oldal, keménykötésben, védőborítóval) ellenére is érdemes kivinni a strandra, vagy becsomagolni a nyaralás idejére.

OLIVER BOWDEN

ASSASSIN'S CREED: JELENÉSEK

Fumax • 472 oldal • 3790 Ft



A Fumax kiadó nem viccelt, mikor belevágott az Assassin's Creed regényfolyam kiadásába, hiszen a nagyjából egy év alatt megjelentetett négy kötettel mondhatni villámgyorsan utolérték az eredeti kiadást. Az AC II-t feldolgozó Reneszánsz, a Brotherhoodot felölelő Testvériség és az Altair kalandjait összegyűjtő Titkos keresztes háború után július végén megérkezett a Jelenések is, amely a tavaly télen debütált Revelations történetét ülteti át irodalmi formába, kiegészítve a játék sztoriját az Ezio öregkorát bemutató Embers animációs film eseményeivel. A játék szerelmeseinek a regény cselekménye sok újdonságot nem tartogat, de még a Revelations végigjátszását követően is érdemes kézbe venni a kötetet, hiszen olvasmányos formában egészen más élmény átélni Ezio Oszmán birodalmi kalandjait, mint a billentyűzet és az egér markolászása közben. A regénnyel kapcsolatos jó hír, hogy a szerző, Oliver Bowden a második részt követően egyre jobban ráérzett a játék adaptálására, így akárcsak a Titkos keresztes háború esetében, most is az első résznél jóval összeszedettebb és gördülékenyebb sztorit kapunk. Persze érződik, hogy egy átirattal van dolgunk, de végeredményben ez szinte semmit nem von le a regény élvezhetőségéből. A rajongóknak továbbra is ajánlott a vétel, hiszen legalább van mivel kitölteni az időt az AC III megjelenéséig.

SERJ TANKIAN

HARAKIRI

Reprise ➲ 11 szám

Meglepően kevés azon emberek száma, akik az ezredforduló környékén taposták a gimnáziumok padjait, és nem tekintettek szinte vallásként a System of a Downra. Ami a kilencvenes éveknek a Nirvana, az a 2000-es generációnak mindenképp a nu metál banda volt – egy zenekar, akiért lehetett rajongani, akinek a tagjait istenként lehetett tisztelni. Kész receptet hoztak a tinilázadáshoz, politikai töltetű dalszövegekkel, őrült betétekkel és olyan gitárzenével, amely nem volt annyira kemény, hogy a legészakibb metál szélsőségeihez kelljen csapni, de nem is volt olyan könnyed, mint a szintén ebben a korszakban (is) hódító Red Hot Chili Peppers. A SOAD legnagyobb érdeme talán az, hogy úgy gyártottak hallgatható, szerethető zenét, hogy az még most, több mint egy évtized távlatából is teljesen vállalható. A banda ugyan aktív, a tagok több éves vakációval próbálták kiheverni a siker fáradalmait, és a „pihenő" alatt szinte mindenki szólókarriert kezdett építeni. Ki nagyobb, ki kisebb sikerrel. Serj Tankian mindenképp jól jött ki a dologból, legalábbis a Harakiri című albumig. Zeneileg mérföldekkel közelebb áll a SOAD hangzáshoz, de a felhígított dalszövegek és a kilúgozott komolyság miatt már messze nem tűnik olyan frissnek és eredetinek, mint szinte bármi, amire Tankian valaha is rátette volna a kezét. Haknizáshoz persze tökéletes, de ennél azért több van az örmény zseniben.

EZEKET HALLGASD: Ching Chime // Occupied Tears // Forget Me Knot

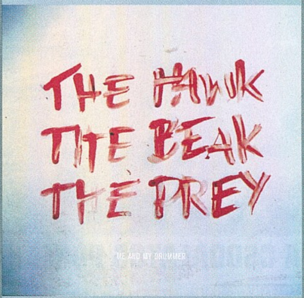
MATISYAHU

SPARK SEEKER

Fallen Sparks Record ➲ 13 szám

Matisyahu sikere több szempontból is szinte példátlan: egy olyan stílust hódított meg (reggae), amit a saját szubkultúráján kívül kifejezetten lenéznek. Egy olyan háttérből jött (ortodox zsidó), ahol nagyot dobbantani maximum csak a Világzenei Nagyszínpad korhadt padlólemezein lehet. A vallásos könnyűzene nem éppen új műfaj, de a középpontba helyezve sose szokott jól elsülni – elég csak megnézni a Disney iskolában nevelt Jonas Brothers rajongótáborát és a megítélésüket ennek ellenőrzéséhez. Matisyahu mégis más, valami egészen új volt, egy igazi jelenség, aki nemcsak a hasselhoffi szőrzettel, kipában végrehajtott bodysurffel került fel a címlapokra, de a kiváló dalaival is. A biblikus idézetekből felépített karrier mégis valahogy kifulladt az előző lemez végére, így ez a pálya véget érni látszik. Amit lehetett, azt Matisyahu elérte ebben a stílusban, de még így is nagy ütéssel ér fel a Spark Seekert hallgatni, amiben egy dekányi reggae-t nem találni, de meglehetősen alacsony a szakáll aránya is. A leborotvált arc, a kiszőkített haj és a száz százalékosan urbánus öltözet általi nyitás minden egyes dalon élvezhető, a felrázás, az újragondolás pedig közel tökéletesen sült el. Bibliai utalásokból ugyan még mindig akad, de ez a Matisyahu már csak nyomokban emlékeztet a régire. A tábor talán most bővül – elektronikus hangzás és jó kórus segít ebben, pár kifejezetten slágergyanús dallal megtámogatva.

EZEKET HALLGASD: Sunshine // Live Like a Warrior // Fire of Freedom



ME & MY DRUMMER

THE HAWK, THE BEAK, THE PREY

Sinnbus ➲ 10 szám

Ha pár percre elfelejtjük a Rammsteint, a jó sört, a nagymellű bajor lányokat és az óraműszerű pontossággal megszervezett fesztiválokat, akkor kevés emlékezetes dolgot idézhetünk fel a német zenei életből. A rossz vicc szerint a németek csak a háborúzáshoz és a humor gyatra imitálásához értenek, de néha azért akadnak jó pillanataik. Ilyen a Me & My Drummer duó is, akik szó szerint a semmiből érkeztek, úgy énekelnek angolul, mint a svédek, zeneileg pedig már most, az első lemezükkel a topon vannak. Ha nem is végig, de egy szám erejéig biztosan – a The Hawk, The Beak, The Prey ugyan még csak alig egy-két országban jelent meg, de az már most kijelenthető, hogy a rajta lévő You're A Runner messze az év egyik legjobb indie pop száma, a leszedált Florence and The Machine-szerű zenei világával, remek váltásaival. Persze az első lemez átka a maradék nyolc-kilenc számban visszaköszön, a dobos páros még nem találta meg a helyét a zenei palettán, ezért kísérleteznek retro szintipoppal, feleslegesen elnyújtott, drámainak szánt romantikával, de még a varietével is pettingelnek egyet a kifejezetten remek Down My Couch alatt. Az album mégis talán túl hosszúnak tűnhet, a kevéske csúcspontra jutó sok hullámvölgy feleslegesen elnyújtja az egészet. Két év múlva meglátjuk, hogy a véletlen műve volt-e a pár slágergyanús próbálkozás, vagy egy kibontakozó tehetségnek lehettünk tanúi.

EZEKET HALLGASD: You're a Runner // Heavy Weight // Down My Couch

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

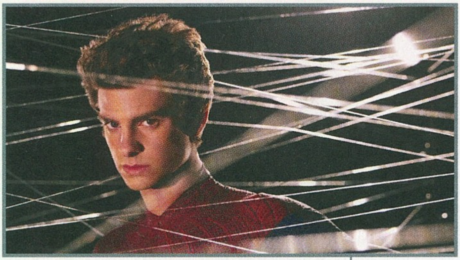
THE GASLIGHT ANTHEM
Handwritten

CHRIS BROWN
Fortune

COM TRUISE
In Decay

MANOWAR
The Lord of Steel

NIRVANA
Feels Like The First Time



A CSODÁLATOS PÓKEMBER

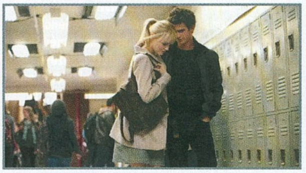
ADATOK

RENDEZŐ
Marc Webb

SZEREPLŐK
Andrew Garfield, Emma Stone, Rhys Ifans, Denis Leary, Martin Sheen, Sally Field

HOSSZA
136 perc

Mivel a 2007-ben debütált Pókember 3 kritikailag csúnyán leszerepelt, és a 4. rész elkészítése (a változatlan stáb miatt) rengeteg pénzbe került volna, így a megfilmesítési jogokat birtokló Sony végül úgy döntött, hogy a folytatás helyett az elejéről kezdi újra az egész Pókember-szériát. A döntés egyrészt érthető volt a legendásan rossz harmadik rész miatt, viszont még csak tíz éve, hogy az első Sam Raimi-féle változat a mozikba került, és ez nagyon rövid idő ahhoz, hogy egy reboot valóban újat tudjon mutatni. A Csodálatos Pókembernek ez nem is sikerült, néhány alapvető változást leszámítva szinte egy az egyben ugyanazt az eredettörténetet kapjuk, mint 2002-ben, és ennek köszönhetően a film első fele nem túl izgalmas, hiszen pontról-pontra tudjuk, hogy mi fog történni. A főszereplők ugyan tökéletesek, sokkal jobb párost alkotnak, mint Tobey Maguire és Kirsten Dunst, viszont az egész mozin érezhető, hogy a rendező Marc Webbnek ezidáig nem sok köze volt az akciófilmekhez. Az új Pókember nem kifejezetten látványos film, sőt, az akciójelenetek kissé suták, hiányzik belőlük az igazi feszültség és az erő, a finálé nagy csetepatéjának minősége pedig meg sem közelíti a Pókember 2-ben látott bunyók színvonalát. A falmászó újragondolt kalandja nem egy rossz film, de a kiemelkedőtől is igen messze van. Egyszer meg lehet nézni, aztán bizakodni, hogy a folytatás ennél sokkal vagányabb és összeszedettebb lesz.



Andrew Garfield Peter Parker szerepében sokkal szimpatikusabb, mint amilyen Tobey volt.

GURUMÉRLEG

A sztori túlságosan ismerős, és a rendezés túl lagymatag a valódi feszültség és izgalom eléréséhez.

SÖTÉT LOVAG – FELEMELKEDÉS

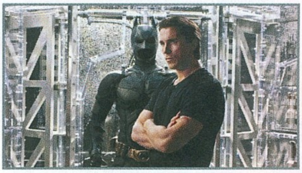
ADATOK

RENDEZŐ
Christopher Nolan

SZEREPLŐK
Christian Bale, Tom Hardy, Gary Oldman, Anne Hathaway, Michael Caine, Marion Cotillard

HOSSZA
164 perc

Christopher Nolan 2005-ben olyan minőségben élesztette újra a Batman szériát, amire korábban senki nem számított. A kritikai- és a közönségsiker után 2008-ban érkezett a lehengerlő folytatás (A sötét lovag), ami olyan magasra tette a képzeletbeli lécet, hogy csoda kellett volna ahhoz, hogy a harmadik rész túlszárnyalja az ott látottakat. Habár mi bíztunk Christopher Nolan tehetségében, az előzetes várakozásnak A sötét lovag: Felemelkedés végül nem tudott megfelelni. Az alkotók igyekeztek megismételni az előző rész nyomasztó hangulatát, de a 8 évnyi önkéntes száműzetésből visszatérő Batman története egyáltalán nem üt akkorát, mint a Denevérember és Joker korábbi párharca. Az aktuális főgonosz (Bane) szinte már jellegtelen a Heath Ledger által életre keltett őrült bohóchoz képest, és a történetbe annyi eseményt (visszatérés, elbukás, felemelkedés) és karaktert sikerült belezsúfolni, hogy a közel három órás mozi helyenként igen vontatottá vált. És nemcsak az a baj, hogy a film túlontúl hosszú és szájbarágós, de egész egyszerűen nem találni benne olyan csúcspontot, ami képes lenne igazán felrázni a nézőt – mind a film közepén bekövetkező dráma, mind a végkifejlet elmarad A sötét lovag hasonló pillanataitól. A Felemelkedés ennek ellenére egy jó akciófilm, viszont kétségtelenül a leggyengébb epizód a Nolan-féle Batman trilógiából.



A színészek nagy része most is kitett magáért, és a trilógia tényleg kerekké válik az utolsó résszel.

GURUMÉRLEG

Bane hiába erős, a vásznon erőtlen karakter, a film pedig többször vontatott, mint izgalmas.

HOBBIT HÁROM RÉSZRE SZEDVE

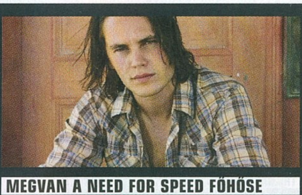
PETER JACKSON ÚJRA FORGATNI FOG

A lapunk leadásával egy időben bukkant fel a filmes oldalakon az a hír, hogy Peter Jackson és a gyártó stúdió némi gondolkodás után úgy döntött, hogy a Hobbit című filmet nem két részben, hanem három részben küldik a mozikba. Részünkről már a sztori szétszedését is túlzásnak tartottuk (hiszen az eredeti könyv igen rövid, alig 250 oldal), azonban most már semmi nem menti meg attól Jacksont és a Warner Brotherst, hogy a rajongókon élősködő, pénzéhes hiénáknak hívjuk őket.

CSAK 2014-BEN X-MEN: FIRST CLASS 2.

JENNIFER LAWRENCE NEM ÉR RÁ

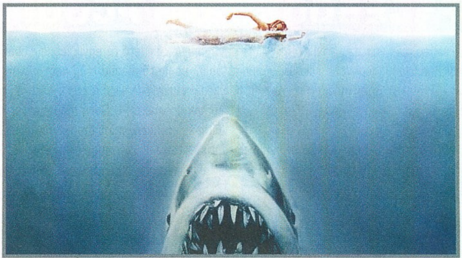
Az már régóta biztos, hogy az X-Men: Elsők folytatást fog kapni, azt azonban eddig nem nagyon lehetett tudni, hogy mikor fog a mozikba kerülni a következő epizód. A jelenlegi információk alapján 2014-nél hamarabb ez nem nagyon fog megtörténni, hiszen a Rejtélyt játszó Jennifer Lawrence igencsak elfoglalt az ő főszereplésével készülő Éhezők viadala trilógia miatt. Jennifer csak a második rész leforgatása után ér rá az X-Men filmmel foglalkozni, ez pedig jövő nyáron várható.



MEGVAN A NEED FOR SPEED FŐHŐSE

TAYLOR KITSCH A VOLÁNNÁL

Korábban már írtunk róla, hogy lassan-lassan valósággá válik a Need for Speed mozifilm, most pedig már arról számolhatunk be, hogy a gyártó stúdió, a DreamWorks (többek között Steven Spielberg cége) azt a Taylor Kitsch-t nézte ki a főszerepre, akinek mostanában két hatalmas bukás (a Csatahajó és a John Carter) is köthető a nevéhez. Reméljük, hogy a színész nem jelent rossz óment a produkcióra nézve, és a Need for Speed filmadaptáció sokkal jobb lesz, mint az említett két alkotás.



BOSSZÚÁLLÓK

DVD · Blu-ray Disc

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY
2 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3290 Ft
BR: 6990 Ft
2 BR: 9990 Ft

MEGJELENÉS
augusztus 29.

Az idei év egyik legjobban sikerült popcorn-mozija egyértelműen a Bosszúállók lett, amely – valószínűleg sokak örömére – augusztus végén kerül majd lakossági forgalomba, méghozzá három különböző kiszerelésben: DVD-n, Blu-ray-en és 3D Blu-ray kiadásban (amihez szokás szerint jár a 2D-s BR-lemez is). Habár azt tudtuk, hogy jogi problémák miatt (a Marvel filmeket itthon több forgalmazó kezeli) a különleges kiadás (ami tartalmazza az összes „előzményfilmet") hazánkban nem jelenhet meg, azért az mégiscsak meglepő, hogy (a jelenlegi információink szerint) a Bosszúállók DVD-változata mindössze egyetlen extra videót fog tartalmazni („A látvány a lényeg"), és még az epilógusként funkcionáló Item 47 kisfilm sem kerül fel a korongra. A DVD tartalma tehát egyértelmű csalódás, még szerencse, hogy a Blu-Ray verzión nem mérték ilyen szűkösen a bónusz tartalmakat, ott ugyanis találkozhatunk a már említett 2 kisfilmmel, bakiparádéval és kimaradt, továbbá bővített jelenetekkel. Habár ez a felhozatal sem nevezhető busásnak (sehol egy audiokommentár?), azért mégiscsak több szórakozást biztosít, mint a teljesen puritán DVD. Szerencsére magyar felirat az összesen lemezen jár az extrák mellé, de ettől függetlenül a Bosszúállók hazai kiadása igazi csalódás, hiszen még egy, a gyűjtőknek szánt fémdobozos verziót sem tudott összehozni a hazai forgalmazó.

A film megérdemli, hogy bekerüljön a gyűjteményekbe, plusz az extrákon van magyar felirat.

GURUMÉRLEG

A DVD-n egyetlen extra kapott helyet, és a Blu-ray verzió bónusz felhozatalától sem dobtuk le a hajunkat.

CÁPA

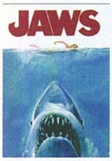
Blu-ray Disc

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 BLU-RAY

ÁRA
4990 Ft

MEGJELENÉS
augusztus 29.



Immáron 37 éve, hogy Steven Spielberg leforgatta a Cápa című mesterművét, az idő viszont mit sem fogott a gyilkos fehér cápa történetén, hiszen mind a mai napig kirázza a hideg a nézőt, ha leül a kultikus alkotás elé. Ha esetleg mostanáig kimaradt volna a filmes élményeid közül ez a műremek, vagy csak szimplán szeretnéd kiváló minőségben a gyűjteményedben tudni, akkor az augusztus végén megjelenő Blu-ray neked készült. A Universal Studios 100 éves fennállásának tiszteletére készített újrakiadás nemcsak eddig sosem látott kép- és hangminőséggel várja a nézőket, de különleges extrákat is találhatunk majd a lemezen. A felhozatal legérdekesebb darabja egy, az eredeti mozi hosszúságával vetekvő dokumentumfilm, amely eddig sosem látott felvételek és interjúk segítségével mutatja be a film hátterét. Ezen felül a korong tartalmaz még egy kétórás (!!!) werkfilmet, egy kisfilmet a forgatásról, kimaradt jeleneteket, bakiparádét és egy archívumot, amiben egykori sztoriboardok, fényképek és hirdetések várják az érdeklődőket. Sajnos magyar felirat nem jár az extrák mellé, viszont a bónusz tartalom így is kecsegtető, főleg azok számára, akik eddig is rajongtak Spielberg tengeri kalandjáért. Ráadásul az előzetes infók alapján az ár is barátibb, mint ahogy megszokhattuk, így az új Cápa Blu-ray mindenképpen érdemes a filmrajongók figyelmére.

Egy kiváló film, kiváló minőségben, méghozzá tartalmas extra felhozatallal.

GURUMÉRLEG

Sokak számára csalódás lehet, hogy a több órányi extra tartalom nem kapott magyar feliratot.

MARVEL: KETTES FÁZIS

JÖN A MÁSODIK SZUPERHŐSFILM-HULLÁM

Az idei San Diego-i ComicConon a Marvel bejelentette az elkövetkezendő három évben érkező szuperhősös filmjeit. Akad köztük olyan, amiről tudtuk, hogy biztos elkészül, de azért vannak meglepetések is. 2015-ig az alábbi képregényadaptációk fognak a mozikba kerülni: Captain America: The Winter Soldier, Thor: The Dark World, Ant-Man, Guardians of the Galaxy. Ígéretes felhozatal, mi a magunk részéről nagyon bízunk benne, hogy ezek a filmek is tartják majd a megszokott minőséget.

ASSASSIN'S CREED MOZIFILM

VIDEOJÁTÉK ADAPTÁCIÓK EGYMÁS UTÁN?

Miközben az augusztusi PC Gurut raktuk össze nektek, érkezett a hír, hogy meglódult az Assassin's Creed mozifilm szekere. A Ubisoft továbbra is szeretné kivenni a részét az alkotásból (a minőség miatt), ám biztató jel, hogy a főszerepet Michael Fassbender vállalná magára, aki az elmúlt években olyan filmekben brillírozott, mint a Prometheus, vagy a Shame. A mozi még csak produkciós fázisban van, tehát még éveket kell várni a premierre, de mi azért bizakodóak vagyunk.

ITEM 47

EXTRA A BOSSZÚÁLLÓK BLU-RAY-EN

Ha olvastátok a fenti Bosszúállók BR/DVD cikkünket, akkor tudjátok, hogy a Blu-ray verzión megtalálható lesz az Item 47 című kisfilm, amely a New York-i csata után játszódik, és két emberről szól, akik találnak egy idegen fegyvert, amit aztán nem túl szép dolgokra használnak... Ez a kisfilm hasonló lesz azokhoz a rövid kalandokhoz, amelyekben Coulson ügynök szerepelt, azzal a különbséggel, hogy az Item 47 ezúttal pár perc helyett közel negyedórányi játékidővel várja a rajongókat. Nem sok, de nem mindig a méret a lényeg.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 14200 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

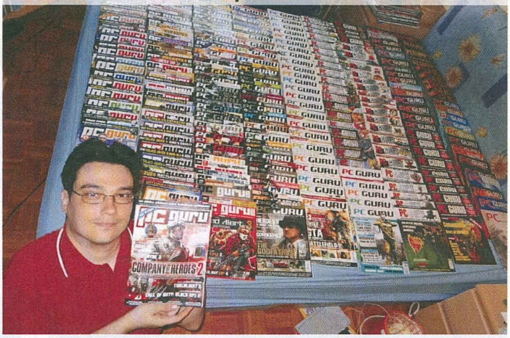
„PÓZOLJ JUBILEUMI PC GURUVAL!" NYEREMÉNYJÁTÉK

Plakát kategória: Juhász Péter

Magazin kategória: Moravcsik János

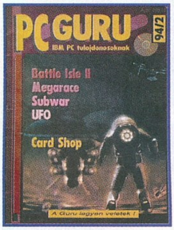
Júniusban, a jubileumi PC Guru megjelenését követően nyereményjátékot hirdettünk, melynek keretében olyan fotókat vártunk tőletek, amelyeken a 20 éves PC Guruval pózoltok. Két kategóriában (Pózolj magazinnal! és Pózolj plakáttal!) sorsolással döntöttük el, hogy ki lesz a szerencsés, továbbá meghirdettünk egy különdíjat is, amit a szerkesztőségnek legjobban tetsző fotó nyerhetett el. Az eredményhirdetés kicsit ugyan elhúzódott, de mindenképpen szerettük volna a magazinban is megjelentetni a nyertes képeket. Köszönjük mindenkinek a részvételt és a sok képet, az elkövetkezendőkben is a GURU LEGYEN VELETEK!

Különdíj: Bartha Tibor

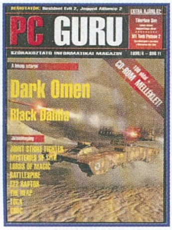


SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapról hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és tavaly azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régebbi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a kedvenc magazinotok, a **PC Guru**. Most is a **Facebookot** használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. A **1994/02**-es, a **1998/04**-es, a **1998/09**-es, a **1999/02**-es és a **1999/05**-ös PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **1994/02**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten. Szavazás természetesen augusztusban is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.



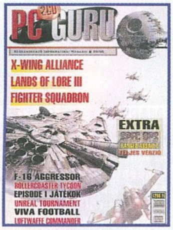
1994/02



1998/04

1998/09

1999/02



1999/05

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

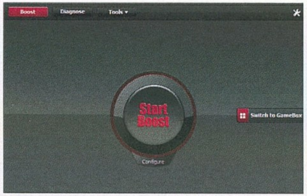
DARKSIDERS II videoelőzetesek

Az elmúlt pár hét során nagyon ráfeküdtünk a fejlesztői naplók és a különféle videoelőzetesek feliratozására. Chocho és Chris időt és energiát nem spórolva fordított és időzített mindent, ami a kezük ügyébe került, így sikerült végül olyan nagyszerű játékokról videókat feltennünk DVD-mellékletünkre, mint az új Tomb Raider, a Black Ops II, vagy a Darksiders második része. Videóink közt olyan nyalánkságokat is megtalálhattok, mint a Hitman: Absolution egyik pályájának 17 perces végigjátszása, melynek megtekintését semmiképp ne hagyjátok ki!

PC GURU LIVE videotesztek

Ebben a hónapban is igyekeztünk minden kézhez kapott játékból videotesztet készíteni, amiket a PC Guru magazin vásárlói először itt, DVD-mellékletünkön láthatnak! Legújabb „áldozataink" között megtalálható a London 2012, a Skyrim: Dawnguard, a The Amazing Spider-Man, a The Walking Dead második fejezete és a The Secret World. Emellett új rovatot is indítottunk, amiben letűnt korok játékait kapjuk lencsevégre. Első alanyunk az 1997-es Fallout lett, valamint Külvilág rovatunkat is frissítettük, ahol őt mozielőzetessel várunk benneteket.

TURKÁLÓ game booster



Sajnos a magyar háztartásokban megtalálható számítógépek többsége nem mai darab. Minden erejüket össze kell szedniük ahhoz, hogy elindítsanak egy modern játékot. A Game Booster nevű program sok erőlködéstől megszabadíthatja gépünket: segítségével lekapcsolhatjuk a háttérben futó szükségtelen alkalmazásokat, leállíthatjuk az aktív vírusvédelmet, valamint kikapcsolja az Aero Desktopot, felszabadítva jó pár megabájtnyi memóriát. DVD-mellékletünkön most megtalálható a program utolsó ingyenes változata, csapjatok le rá!

EXTRA TARTALOM 20 ingyenes játék

Rég volt már olyan kisméretű teljes játékunk, mint a most felkerült MDK 2 HD. Ennek köszönhetően kicsit kinyújtózkodhattunk a DVD-mellékleten, ezért újabb ingyenes játékkollekciót tettünk fel korongunkra, melyek közt a legkülönfélébb alkotásokat találhatjátok meg. Lesz oldalra-gördülős-mászkálós, stratégiai, autós, lövöldözős, verekedős; minden, mint a vurstliban. Ezen kívül Extra könyvtárunkba is érdemes bepillantanotok, ahol egy új PC Guru retro szám, valamint egy pöpec DirectX 11-es grafikai demó vár rátok!

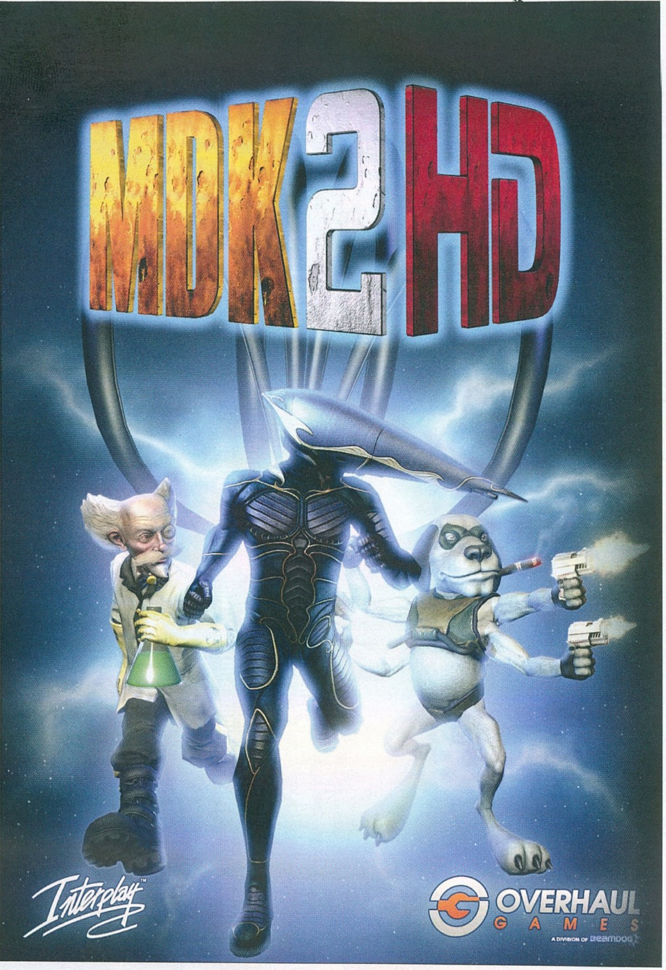
VIDEOTESZTEK A DVD-N

The Elder Scrolls V: Skyrim - Dawnguard • The Amazing Spider-Man • The Walking Dead: Starved for Help • The Secret World • Fallout

PC guru DVD

MDK 2 HD

2012/09



WarZ

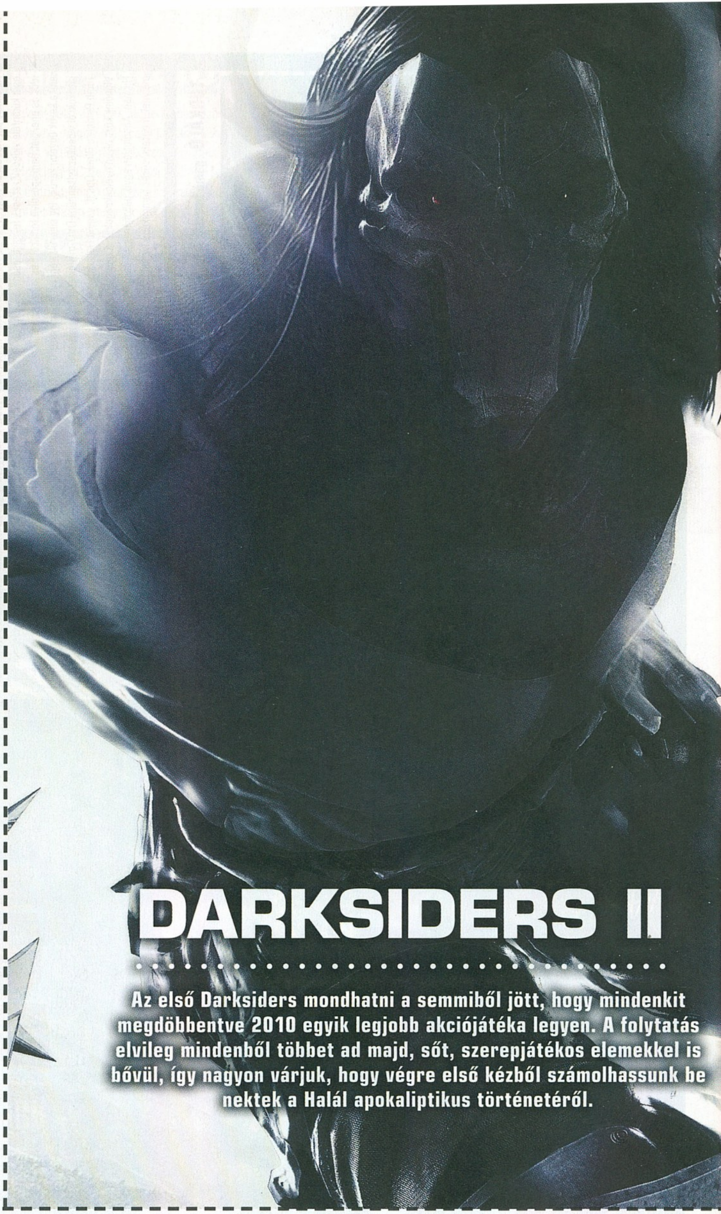
BEMUTATÓ A méltán népszerű DayZ modot koppintó WarZ annak ellenére is izgalmasnak hangzik, hogy az alapötletét gyakorlatilag fél éve ismerjük. A játékban a zombiapokalipszis egyik túlélőjeként kell életben maradnunk bármi áron, és bár a tipikus MMORPG-s klisék maradnak, a barátaink néha még az élőholtaknál is nagyobb fenyegetést jelenthetnek. Jól hangzik, annyi szent.

Phantasy Star Online 2

BEMUTATÓ A Sega klasszikus PSO-ja olyan régen jelent meg, hogy sokan minden bizonnyal nem is emlékeznek rá, holott az egyik első MMO volt, ami a konzolosoknak is bemutatta a stílust. A folytatásnak már egy jóval zsúfoltabb piacon kell helytállnia, következő számunkból pedig kiderül, hogyan tervezi a kiadó a hanyagolt franchise felélesztését.

Sleeping Dogs

TESZT A Sleeping Dogs az eddigi talán legvárósabb GTA-klón, melyben egy hongkongi zsarut alakítva kell szétrúgnunk az ázsiai maffia tagjainak alfelét. Látványos bunyók, sok-sok lövöldözés és remek grafika – ezek az ígéretek. Na de mi az igazság? Következő számunkból kiderül, hiszen a játékot alaposan ki fogjuk vesézni.



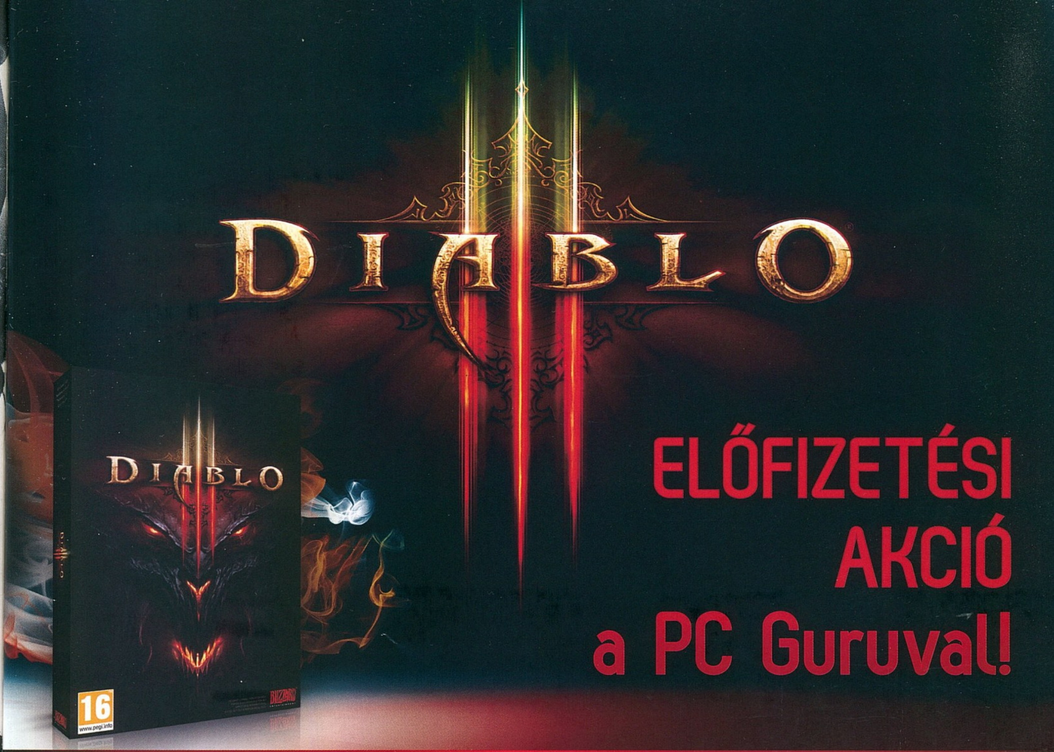
DARKSIDERS II

Az első Darksiders mondhatni a semmiből jött, hogy mindenkit megdöbbentve 2010 egyik legjobb akciójátéka legyen. A folytatás elvileg mindenből többet ad majd, sőt, szerepjátékos elemekkel is bővül, így nagyon várjuk, hogy végre első kézből számolhassunk be nektek a Halál apokaliptikus történetéről.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 13-ÁN

JELENIK MEG!



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ a PC Guruval!

DIABLO 3 + PC GURU ELŐFIZETÉS

Negyedéves előfizetés	(3 lapszám):	15.990,-
Féléves előfizetés	(6 lapszám):	19.990,-
Éves előfizetés	(12 lapszám):	26.990,-

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop!

www.pcguru.hu/webshop

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.

2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni,

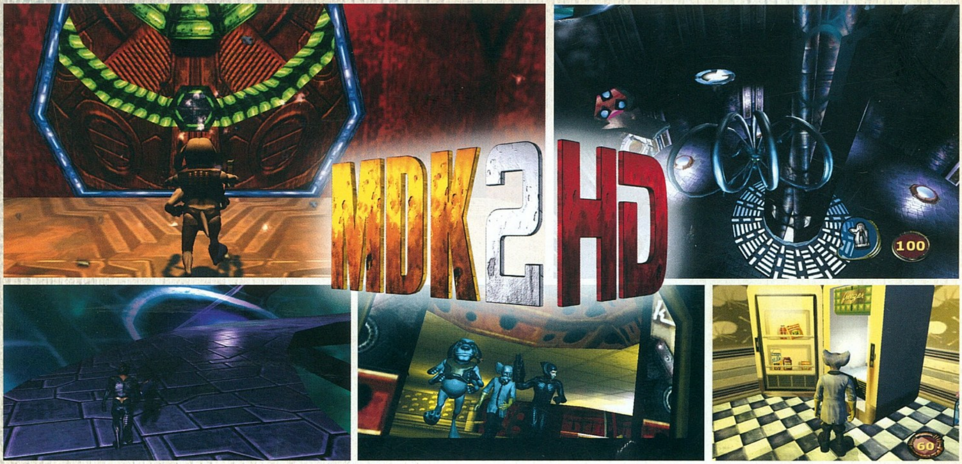
3.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.

6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

JELEN SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

4000 FT ÉRTÉKŰ TELJES JÁTÉK A DVD MELLÉKLETEN



2011-ES TELJES JÁTÉK – 6 VIDEOTESZT
26 TESZT – 10 BEMUTATÓ – 4 INTERJÚ

THE AMAZING SPIDER-MAN

A mozifilmmel párhuzamosan megérkezett a legújabb Pókemberes játék, amelyben ismét szabadon bejárható New Yorkot kapunk, illetve egy, a film történetét folytató cselekményt. Hat oldalas tesztünkben mindent megtudhatsz a játékról.

RESIDENT EVIL 6

Jóval a megjelenés előtt lehetőségünk adódott kipróbálni a Resident Evil hatodik részének jó néhány pályáját, és most négy oldalas bemutató keretében osztjuk meg veletek a több órányi játék során szerzett tapasztalatainkat.

TOTAL WAR: ROME II

Folytatást kap a Total War sorozat legnépszerűbb része, a Rome, mi pedig minden létező információt összegyűjtöttünk a várhatóan 2013-ban megjelenő stratégiai játékról. Elképesztő csaták, Karthágó ostroma, és first person nézet!

THE SECRET WORLD

A nyár közepén egy újabb MMORPG jelent meg az online játékok már most is hihetetlenül telített piacán, négy oldalas tesztünkből pedig megtudhatjátok, hogy van-e esélye az Age of Conant is fejlesztő Funcom legújabb, havidíjas játékának.

THE WALKING DEAD: EP2

Folytatódik a népszerű The Walking Dead képregény világában játszódó kalandjáték sorozat, a második részt elemző írásunkból pedig azt is megtudhatjátok, hogy miért érdemes belevágni a Telltale Games epizódokra osztott játékába.

WORLD OF WARPLANES

A World of Tanks elképesztő sikerét követően a Wargaming.net a levegőbe helyezi a harcokat. Kipróbáltuk a World of Warplanes bétáját, és a tapasztalatainkat két oldalon keresztül osztjuk meg veletek a hamarosan megjelenő játékról.

20 INGYENES JÁTÉK A TELJES JÁTÉK MELLETT:

^_^ | Air Assault | Ancient Rome | Citybus | Dig-n-Rig | Eldorado Puzzle | Endless Forms... | Exotic Farm | Infernal Edge | Marathon | Real Race | Pilot | Runman | Running Sheep | Space Quest II | Spelunky | Star Defender 3 | Tale of Maledict | Team Fortress Arcade | Treasure Adventure Game